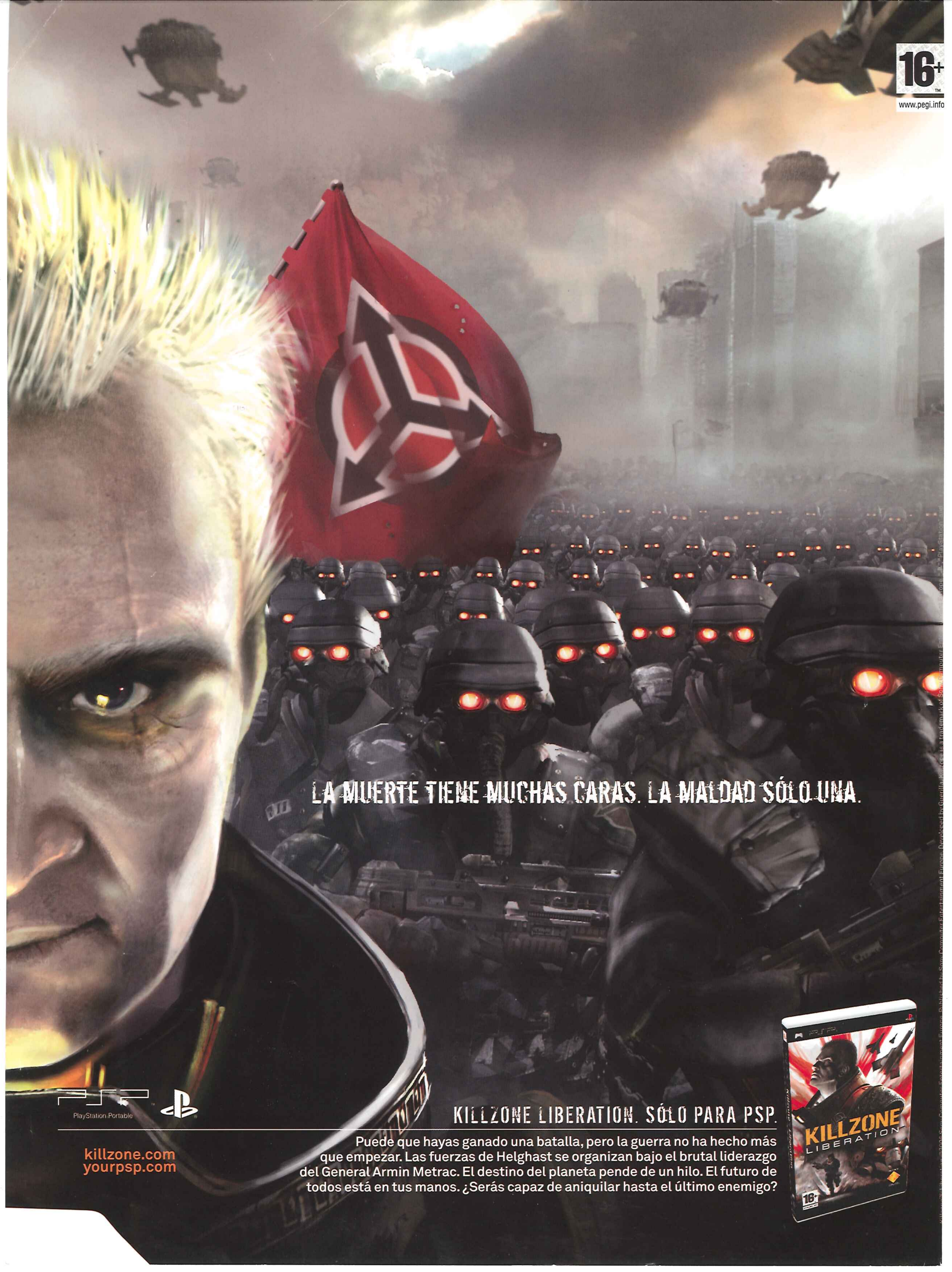

PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
#73 / FEBRERO 2007
ESPAÑA: 6,00 €
CANARIAS: 6,15 €
GRUPO ZETA
30 aniversario
¡¡LOS PRIMEROS JUEGOS DE PLAYSTATION 3 A EXAMEN!!
RESISTANCE
FALL OF MAN
VIRTUA FIGHTER 5
MOTORSTORM
CALL OF DUTY 3
RIDGE RACER 7
VIRTUA TENNIS 3
F.E.A.R.
NBA 2K7...
¡¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!!
5€
AHORRO SEGURO
EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS
CALL OF DUTY 3 (PS2)
SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL (PS2)
PHANTASY STAR UNIVERSE (PS2)
BROTHERS IN ARMS D-DAY (PSP)
METAL SLUG ANTHOLOGY (PSP)
¡VOTA...
LOS MEJORES JUEGOS DE 2006
...Y GANA UNA PS3!
GHOST RIDER
¡¡TE REGALAMOS LAS PRIMERAS PÁGINAS DEL CÓMIC!!
COLECCIÓN 100% MARVEL
GHOST RIDER
ASSASSIN'S CREED
REPORTAJE EXCLUSIVO DE LA AVENTURA MÁS ESPERADA DEL AÑO
al Fantasy XII | Prince Of Persia Rival Swords | Okami | Capcom Puzzle World | UEFA Champions League | God Hand Y MUCHOS MÁS ...



16+
www.pegi.info
LA MUERTE TIENE MUCHAS CARAS. LA MALDAD SÓLO UNA.
PSP
PlayStation Portable
killzone.com
yourpsp.com
KILLZONE LIBERATION. SÓLO PARA PSP.
Puede que hayas ganado una batalla, pero la guerra no ha hecho más que empezar. Las fuerzas de Helghast se organizan bajo el brutal liderazgo del General Armin Metrac. El destino del planeta pende de un hilo. El futuro de todos está en tus manos. ¿Serás capaz de aniquilar hasta el último enemigo?
KILLZONE
LIBERATION

Editorial

STAFF

GRUPO ZETA

FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**

Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Comité Editorial: **Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés**

Director de Área de Revistas y Ocio: **José Luis García**
Director de Área de Prensa: **Román de Vicente**
Director de Área de Administración y Finanzas: **Conrado Carnal**
Director de Área de Servicios Corporativos: **Román Merino**
Director de Área de Comercial y Publicidad: **Pablo San José**
Director de Área de Distribución: **Vicente Leal**
Directora de Área de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**
Director de Área de Libros: **Faustino Linares**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: **Agustín Vitórica**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Francisco Caballero**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Raúl Barrantes, Isabel Garrido, J. Iturrioz, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Adjunto del Área de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **María Moro**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
902 104 694 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel. 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Malute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. **Teléfono:** 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARi



Marcos García
» DIRECTOR

PS3, EN VIVO Y EN DIRECTO

LA NUEVA generación ha invadido nuestra redacción. Es cierto que hace pocos meses ya tuvimos la ocasión de probar las primeras versiones de futuros lanzamientos para PlayStation 3 y que hemos disfrutado desde noviembre con títulos americanos y japoneses con los que hacer más llevadera la llegada a puerto europeo del nuevo prodigio de Sony. Pero ha sido este mes cuando realmente nos hemos dado cuenta de que el momento soñado está cerca, muy cerca. Los planes de lanzamiento de todas las compañías sitúan sus creaciones para PS3 en el, prometido en segundas nupcias, mes de marzo, exactamente en la segunda quincena, y afinando aún más, sobre el 23 de marzo. Son tan sólo suposiciones, pero creo que no vamos muy desencaminados. El murmullo general del sector únicamente tiene un nombre, y una sola dirección. Soplan aires de grandeza sobre la pulida superficie negra y plateada de una figura rectangular omnipresente que ya se dibuja en el firmamento y que explora el terreno con un tenue pero poderoso láser azul. Podemos aseguraros también que el desembarco de juegos alcanzará una cifra entre 25 y 30 títulos, muchos de ellos exclusivos y otros de probada solvencia en otras plataformas y con mejoras específicas en PlayStation 3, como el uso global del Sixaxis. Algunos de esos tesoros digitales ya han caído para siempre en nuestras manos y por eso en este número os espera un jugoso y completo reportaje de las sensaciones y emociones tan especiales que hemos sentido con PlayStation 3, en vivo y en directo para todos vosotros.



Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Cada cierre es como un Survival Horror barato»



«Dicen que a los 30 se vive una segunda adolescencia...»
Ana Márquez



«Agarraos los machos: Wicked Wanda is on the way!»
Pedro Berruezo



«Vive mirando una estrella, siempre en estado de espera»
Roberto Serrano



«Tú me aburres y voy a decírtelo»
Lázaro Fernández



«Tengo como... añoranza del futuro»
Natalia Muñoz

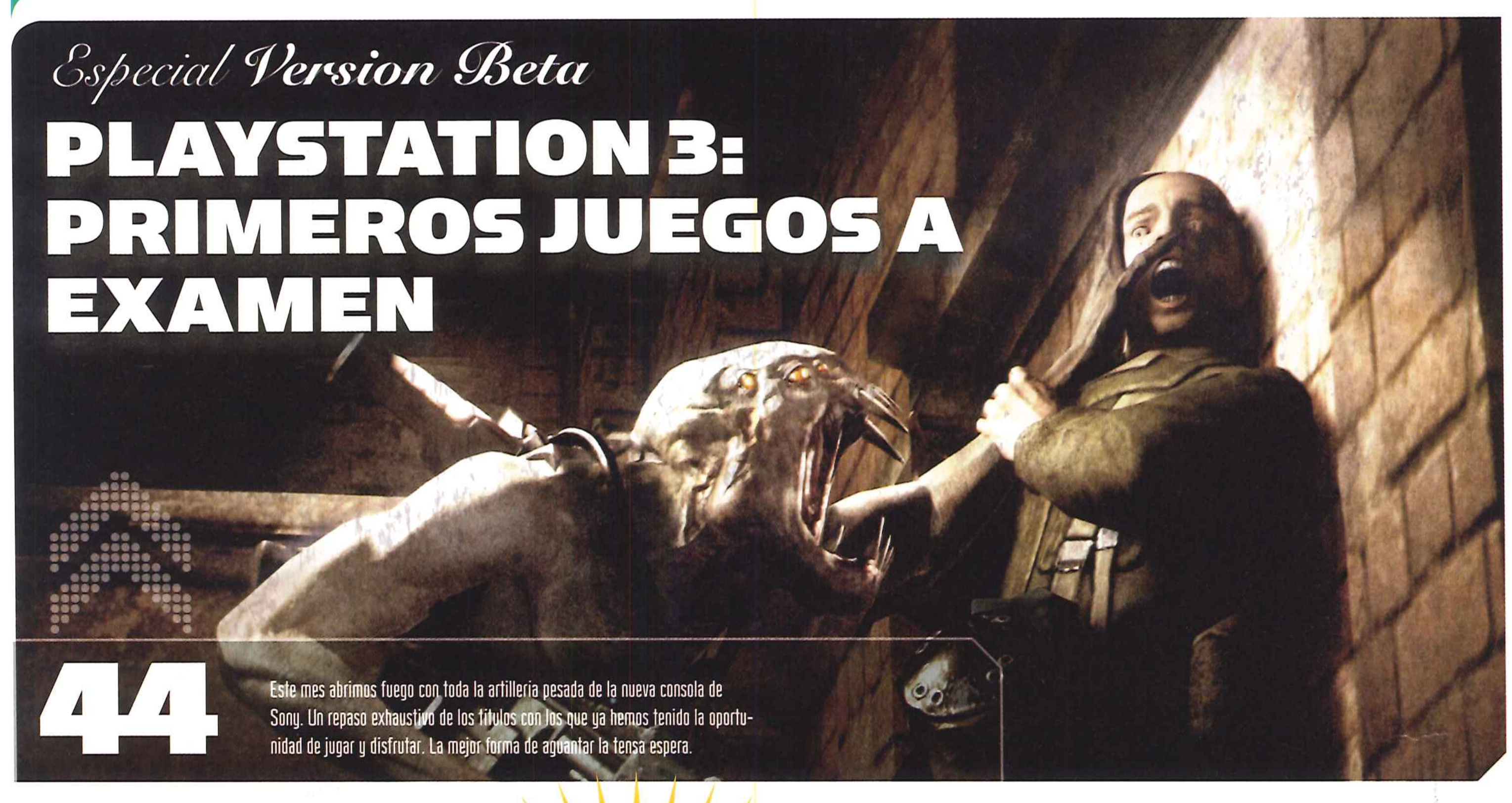


«Anhelo convertirme en objeto sexual»
Daniel Rodríguez

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- EL ROSCÓN, LOS TURRONES Y LOS EXCESOS NAVIDEÑOS HAN PASADO FACTURA A MÁS DE UNO.
- COMIENZA LA CUENTA ATRÁS PARA QUE PLAYSTATION EMPRENDA SU VIAJE HACIA NUESTRO PAÍS.
- QUEREMOS LOS SILLONES DE PLAYSTATION SUITE Y LAS TELES DE ALTA DEFINICIÓN, PERO SOBRE TODO...
- ... QUEREMOS ¡LAS DECENAS DE CONSOLAS PLAYSTATION 3 QUE ALLÍ HABITAN!
- EL GIMNASIO... UN BUEN LUGAR PARA LIGAR. MUCH@S NIÑ@S MON@S Y TOD@S SOL@S.
- LOS PLANES PARA SAN VALENTÍN: ANNA, PASEAR DESCALZA SOBRE LA HIERBA ; DOC, APORREAR SU BATERÍA...
- ... R. DREAMER, DEJAR A LOS NIÑOS CON LA ABUELA; SUPERNENA, BOICOTEAR A SAN VALENTÍN...
- ... NEMESIS, UN RENDEZ-VOUS CON NAOMI WATTS; LAST MONKEY, ECHAR A SU HERMANA DE CASA...
- ... THE ELF, CENAR CON LA NOVIA DE OTRO; JOHN TONES, VER CAZAFANTASMAS, LA PELÍCULA MÁS ROMÁNTICA.
- LA CITA CON CUORE FUE ANULADA, CONTINÚA PENDIENTE LA CENA...





Especial Version Beta

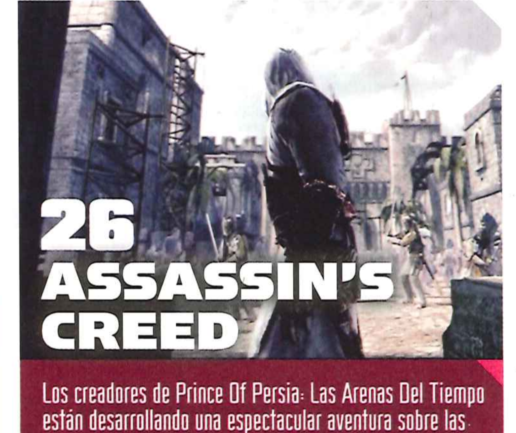
PLAYSTATION 3: PRIMEROS JUEGOS A EXAMEN

44 Este mes abrimos fuego con toda la artillería pesada de la nueva consola de Sony. Un repaso exhaustivo de los títulos con los que ya hemos tenido la oportunidad de jugar y disfrutar. La mejor forma de aguantar la tensa espera.



36 LOS MEJORES DE 2006

Prepara tu lista de favoritos para coronar a los juegos que triunfaron en los hogares españoles durante la pasada temporada. Damos el pistoletazo de salida a esta reñida pugna y, recuerda, puedes ser el afortunado poseedor de una PlayStation 3.



26 ASSASSIN'S CREED

Los creadores de Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo están desarrollando una espectacular aventura sobre las Cruzadas y la secta de los Asesinos para PlayStation 3.

¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS:
- 20 GHOST RIDER (PS2)
- 20 CÓMICS GHOST RIDER EDICIÓN ESPECIAL
- 20 MADEMAN (PS2)
- 20 CAMISETAS MADEMAN
- 20 CAJAS DE FIGURAS DE GTA VICE CITY STORIES + 20 CAMISETAS + 20 JUEGOS DE PEGATINAS

Sumario

73
FEBRERO 2007





Versión Beta

PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



GHOST RIDER

64 El Motorista Fantasma se prepara para arrasar en PlayStation 2 con un juego de acción bestial.





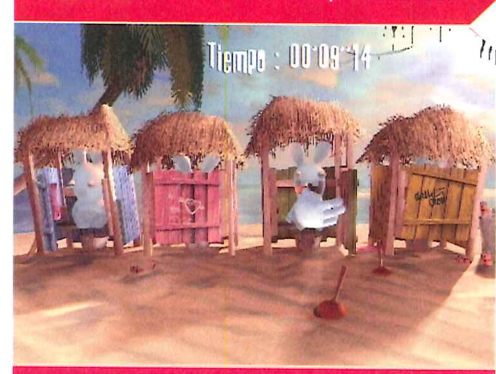
Test

ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



OKAMI

80 La diosa loba Amaterasu tendrá que luchar contra las fuerzas del mal para restaurar la luz.



Playstyle

...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA







Secciones





Este mes nos volvemos completamente locos por el fútbol con tres de los mejores juegos recientes dedicados a este deporte. Además, prueba los minijuegos futboleros de EyeToy: Play Sports y el resto de demos que hemos seleccionado especialmente para ti.

¡LOCOS POR EL FUTBOL!

PlayStation 2

¡LOCOS POR EL FUTBOL!

FIFA STREET 2

FIFA 07





01 FIFA STREET 2

QUÉ OFRECE Un duelo entre las selecciones de Inglaterra y Brasil en las calles de Londres.

02 PRO EVOLUTION SOCCER 6

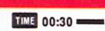


QUÉ OFRECE Disputar medio partido con cinco selecciones internacionales como España, Brasil o Italia.

03 FIFA 07



QUÉ OFRECE Disputar medio partido con seis clubes internacionales como Barça, Manchester Utd. o Milán.









04 SINGSTAR ROCKS!



QUÉ OFRECE Dos canciones de la versión española del juego y otras dos exclusivas de nuestra demo.

05 EYETOY: PLAY SPORTS



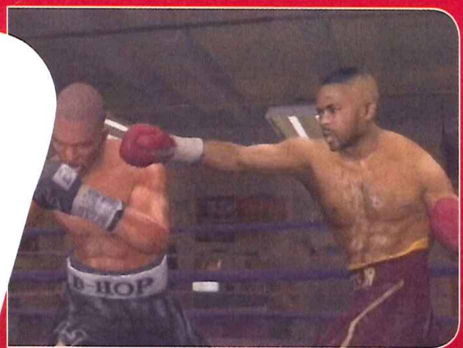


QUÉ OFRECE Disfrutar del modo «Locos Por El Fútbol», una serie de minijuegos basados en el deporte rey.

06 OKAMI



QUÉ OFRECE Probar la que será la última creación de Clover Studio en llegar a Europa.





07 FIGHT NIGHT ROUND 3



QUÉ OFRECE Un combate sobre el ring enfrentándote a la máquina o a otro jugador.

08 SUIKODEN TACTICS

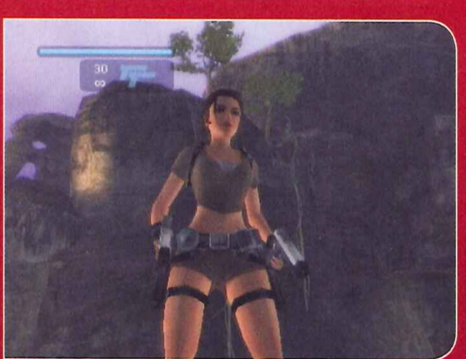


QUÉ OFRECE Dos largos niveles: el prólogo en Razril y una batalla en la Costa de Puertomedio.

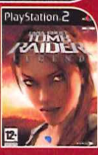
09 SONIC RIDERS



QUÉ OFRECE Una frenética carrera a lo largo de las calles de Metal City con el corredor que prefieras.



10 TOMB RAIDER LEGEND



QUÉ OFRECE Manejar a la arqueóloga más famosa del panorama lúdico a través del nivel de Bolivia.

11 RUGBY 06



QUÉ OFRECE Un partido entre las selecciones de Inglaterra y Australia contra otro jugador o la CPU.

GANADORES 5 JUEGOS OKAMI

Jordi Mauri Farnós
Rafael Albajez Vargas
Juan Benito Duro
Guillermo Martín de San Pablo
Álex Martínez Gómez

Buzón PlayStation®2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Tony Hawk's Project 8 que regalamos!





El ataque de los medios contra los videojuegos

Didac Guxens.
Barcelona.

Estas pasadas navidades nos hemos encontrado, como ya viene siendo habitual, con el ataque de los medios contra los videojuegos, algo a lo que tristemente estamos empezando a acostumbrarnos. La última ha sido la demanda de una ONG, que no citaré, en pos de una ley que regularice el acceso de menores a los videojuegos, considerando insuficiente el actual y valido método PEGI de clasificación por edades, como ocurre en otros campos como es el cine y la música. Todavía no se han dado cuenta de que los videojuegos son ya otra forma de expresión cultural, como la literatura o el cine y a nadie se le ocurriría poner más medidas de protección para controlar el acceso a menores. Lo que sucede es lo mismo de siempre, se piensan que no somos capaces de pensar por nosotros mismos, que nos dejamos manipular por los medios de entretenimiento y no discernimos lo real de lo irreal, que no controlamos a nuestros hijos y a los que juegan, y que no entendemos los efectos que pueden causar. Yo demando que simplemente dejen de intentar pensar por nosotros y que se preocupen por los problemas más reales de nuestra sociedad y no intenten inculcarnos sus valores; eso es propiedad de cada persona, nadie tiene derecho a cambiarlos ni a prejuzgarlos.



El precio de los videojuegos

Sergio Cuerda.
Vilanova i la Geltrú (Barcelona).

Escucho y leo muchos artículos sobre videojuegos, que si son muy violentos, que si se ha utilizado el método no sé qué, que si tiene esto o tiene lo otro, pero nadie habla sobre lo que cuesta un videojuego y creo que ya va siendo hora de debatir sobre éste tema. Cuando era sólo un niño me las ingeniaba de mil maneras para hacerme con el juego que anhelaba. Hacía negocios con los amigos e incluso rega-

EL TEMA DEL MES ¿CUÁL ES TU JUEGO MÁS DESEADO PARA 2007 Y POR QUÉ?



God Of War 2, sin duda alguna

Alberto Jiménez Barranco.
Armilla (Granada).

Mi juego mas deseado para 2007 es sin ninguna duda *God Of War 2*. Su primera parte me dejó (y sigue dejándome) sorprendido: gráficos, sonido, escenarios, enemigos, *puzzles*... y no espero menos de su segunda entrega que, por las imágenes vistas, pretende hacer historia en el mundo de los grandes juegos para **PS2**. Pienso que este título será por muchos el elegido para despedir como se merece a nuestra querida 128 *bits*, que nos ha dado momentos inolvidables.

Un nuevo Legacy Of Kain para PlayStation 3

Miquel.
Via e-mail.

A mi me gustaría que saliese a la venta *Soul Reaver*, sé que hace tiempo que no aparece por estos lares y que probablemente nunca vuelva a hacerlo (sobre todo por cómo termina *Legacy Of Kain Defiance*), pero es que este juego fue el primero que realmente me emocionó. Gracias a él decidí convertirme en uno más de los millones de jugones que hay en el mundo y para mi la mejor sorpresa de 2007 sería poder volver a jugar con Raziel en una nueva aventura para **PlayStation 3**, aunque viendo que **Crystal Dynamics** prefiere apostar por las interminables aventuras de Lara Croft me parece que mi deseo se convertirá en algo imposible.

Assassin's Creed y GTA 4

D. G.
Barcelona.

Sin duda alguna, el juego que **UbiSoft** está preparando para **PS3**, *Assassin's Creed*. Por su espectacular nivel técnico y un desarrollo que pone los pelos de punta, me quedo con éste. Promete ser, en mi opinión, el mejor juego de aventuras que hayamos visto nunca antes en una consola. Los escenarios donde se desarrolla la aventura son impresionantes. El medievo no es uno de los recursos más explotados por las consolas, cosa que supone una novedad muy atractiva para el género de aventuras. La única pega es que habrá que esperar hasta septiembre para poder disfrutar de él. Otro gran juego que espero con impaciencia es el nuevo *GTA 4*. Aún no hemos podido ver ni una sola imagen de la nueva maravilla de **RockStar**, pero nunca nos ha defraudado, así que valdrá la pena esperar. Cabe decir que las consolas de nueva generación tienen un futuro muy prometedor, de modo que hay una infinidad de títulos que nos esperan en los próximos años y que marcarán, sin duda alguna, un antes y un después en el mundo de los videojuegos.

Lo más esperado de PS2, PSP y PlayStation 3

Aritz Domínguez.
San Sebastián (Guipozcoa).

Aunque haya muchos juegos realmente interesantes que van a salir a lo largo

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 74: «Ya sabemos los títulos de lanzamiento de PS3, ¿qué 3 de ellos comprarías y por qué?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

DRAGON BALL Z: BT2
Carlos Pérez Martín.
Alicante.
Perdonando la música, este DBZ es el mejor de la saga. La cámara ha mejorado mucho y lo mejor de todo su duración: 62 personajes, más de cien transformaciones (incluidas las versiones mono). Ningún amante del género debería perdérselo. Mi puntuación es 9,5.



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
Miquel Tomás.
Vía e-mail.
Buenos gráficos, escenarios interactivos, brutales fatalities, un increíble modo Konquest, editor de personajes , dos estilos de lucha por cada uno de los 64 personajes seleccionables; sin ninguna duda es el mejor juego de lucha de la historia. Le pongo un 10.

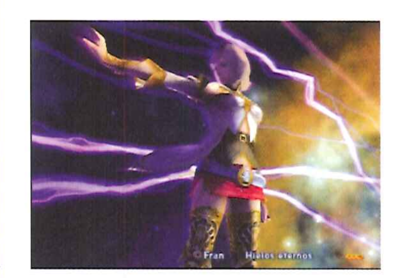


¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2





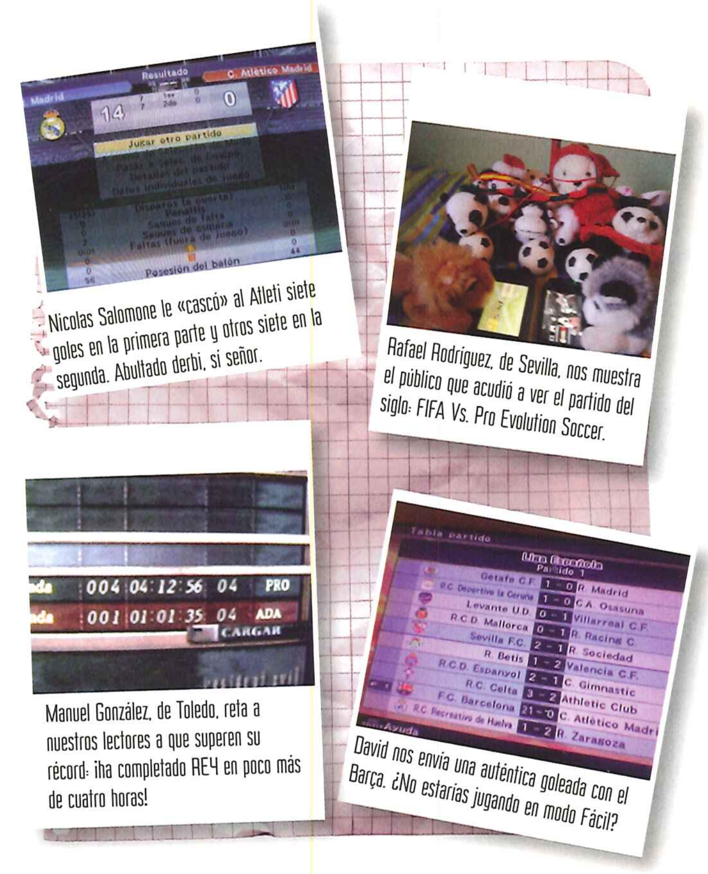
teaba con los abuelos para sacar alguna cosilla y alcanzar las 5.000 pesetas que aproximadamente costaba un juego en esa época. Pero con el Euro se ha encarecido todo y nuestro sector evidentemente también se ha visto afectado. Hemos pasado de las 5.000 pesetas a que un videojuego cueste entre 42 y 60 Euros, es decir entre 7.000 y 10.000 pesetas. Y aunque ahora mi poder adquisitivo ha aumentado, siempre tenemos el factor que nos desinfla la nómina, si no es la hipoteca es el préstamo del coche y sino cualquier otra cosa. Imaginemos entonces que una persona adulta con un capital fijo tiene que ir haciendo equilibrios, qué no ha de hacer un adolescente para conseguir su juego soñado. Sí que es verdad que siempre podemos recurrir al préstamo, pero a ¿cuántos de nosotros no nos ha pasado estar en la parte más interesante, con lo que hemos sufrido hasta llegar a ese punto, y tener que devolver el videojuego porque habíamos agotado el plazo de alquiler? También es verdad que podemos dirigirnos a nuestras tiendas más próximas y adquirir juegos de última generación más baratos por ser de segunda mano, además de los juegos míticos, líderes en ventas que han ido poniéndose a un precio más razonable por permanecer tanto tiempo en el mercado. Pero todo esto no es suficiente. Bien, creo que se podrían abaratar los costes de alguna forma para que los precios en el mercado de un videojuego fueran más económicos. El fin es que todos podamos disfrutar de este entretenimiento, pero sobre todo ellos, los mayores adeptos que tiene este sector, los niños.



Rolera de nuevo cuño
Sara Díaz.
Marbella (Málaga).
Soy una chica «rolera» quien hace poco más de tres años no sentía la más mínima curiosidad por este género, hasta que conocí a mi novio quien un día me dijo: ¿jugamos a este juego? Era *Final Fantasy VIII*... y esa «fantasía final» es, a día de hoy, lo más perfecto que he visto y he jugado. Me olvidé de lo que jugaba (plataformas y poco más) y me aficioné a los *RPG* pensando ¡lo que me he perdido!. Me he pasado junto con mi novio no sólo toda la saga *Final Fantasy* (menos *FFIII* y *FFXI*), sino también *Star Ocean* (**PS2**) y joyas para **PSone** que los más mitómanos recordarán: *Vagrant Story, Chrono Cross, Legend Of Dragoon*, etc. **Squaresoft** se convirtió en mi fábrica de sueños y cuento los días para jugar a la duodécima maravilla del género *RPG: Final Fantasy XII*.

ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

de este 2007, he hecho un esfuerzo y he elegido los que a mi parecer van a ser los más representativos en las dos consolas actuales de **Sony**. En **PS2** el juego que más ansiosamente espero es *Final Fantasy XII*. Un juego que forma parte de una de las más grandes sagas de la historia de los videojuegos. *Final Fantasy* siempre ha sido sinónimo de calidad, diversión y duración. Por otro lado, en **PSP**, otra saga ha conseguido que me muerda las uñas: *Metal Gear Solid Portable OPS*. Y esta vez Hideo Kojima promete no defraudar tras sus dos originales extravagancias con cartas. Auténtico espionaje táctico que llevará a los límites la portátil de **Sony**. Por último, decir que no he querido nombrar ningún juego de **PS3** porque sería prácticamente imposible elegir uno. Con tal de jugar con esa consola, el título empieza a ser lo de menos.



Nicolas Salomone le «cascó» al Atleti siete goles en la primera parte y otros siete en la segunda. Abultado derbi, sí señor.

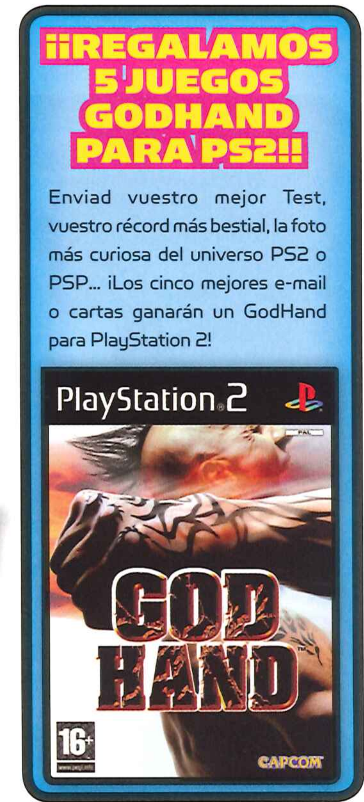
Rafael Rodríguez, de Sevilla, nos muestra el público que acudió a ver el partido del siglo: FIFA Vs. Pro Evolution Soccer.

Manuel González, de Toledo, reta a nuestros lectores a que superen su récord: ¡ha completado RE4 en poco más de cuatro horas!

David nos envía una auténtica goleada con el Barça. ¿No estarías jugando en modo Fácil?

¡¡REGALAMOS 5 JUEGOS GODHAND PARA PS2!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2 o PSP... ¡Los cinco mejores e-mail o cartas ganarán un GodHand para PlayStation 2!



VUELVE SOCOM A PS2 Y PSP

NUEVA ENTREGA PARA AMBAS CONSOLAS

Se ha hecho esperar, pero finalmente marzo verá el lanzamiento de las dos nuevas entregas de la veterana y reconocida saga *SOCOM*. En **PlayStation 2** podrás disfrutar de *SOCOM: U.S. Navy Seals Combined Assault*, que por primera vez en la serie incorporará un modo de juego cooperativo para cuatro jugadores On-line, además de la conocida posibilidad de disputar encuentros de hasta 32 participantes de manera simultánea. Por su parte, los poseedores de la portátil recibirán *SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 2*, que les permitirá disfrutar de toda la acción táctica del *shooter* de **Zipper Interactive** con un máximo de 16 jugadores, ya sea en modalidad *ad hoc* o infraestructura. Lo mejor de todo es que ambos juegos se desarrollan en el mismo escenario y marco argumental, y combinando las evoluciones en los dos se podrá acceder a todo tipo de material adicional. Como siempre, han sido creados en colaboración con los auténticos protagonistas de estas campañas bélicas, los *Navy Seals*.







Más de cuarenta armas reales recreadas con total fidelidad estarán a disposición del jugador en ambas versiones.

VIRGIN PLAY Y EL ROL

RPG NIPÓN EN EL HORIZONTE







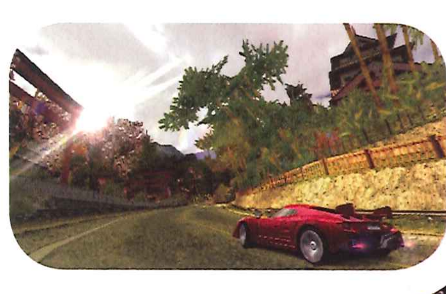
Nuestra querida **Virgin Play** sigue arriesgándose trayendo a nuestro país producciones que harán las delicias de los roleros de pro. Para **PSP** se esperan dos títulos: *Harvest Moon: Innocent Life* y *Valhalla Knights*, ambos por gentileza de **Rising Star Games** y llegarán en el mes de marzo. Por otro lado, para el segundo cuarto de 2007 (pero sin fecha definitiva), aún se espera el lanzamiento de *Shin Megami Tensei Devil Summoner: Kuzunoha Raido Vs. The Soulless Army*, de **Koei** y **Atlus**, un nuevo y original capítulo de la saga de RPG sobrenatural.



GHOST RIDER
EL VIDEOJUEGO
2K
Vendió su alma al diablo y ahora Johnny Blaze ilumina el cielo nocturno transformándose en su alter ego, Ghost Rider "El Motorista Fantasma".
Deberá proteger a los demás de sufrir el infierno en la tierra.
Y devolver los demonios del infierno contra los villanos Blackheart, Vengeance y Scarecrow....
Para proteger la vida y el alma de su amor Roxanne.
JUEGA UNA NUEVA HISTORIA EXCLUSIVA
• Un nuevo e inédito argumento de los creadores del comic Garth Ennis y Jimmy Palimiotti.
• Combinación de combate cuerpo a cuerpo y acción vertiginosa sobre dos ruedas contra diversos enemigos de los comics de Marvel.
• Gran cantidad de extras incluyendo los comics clásicos de Ghost Rider, imágenes del "making of" y muchas más sorpresas.
• Combates multijugador en las motocicletas del infierno de hasta cuatro jugadores en PSP® (PlayStation® Portable).
EN CINES EL 16 DE FEBRERO
WWW.GHOSTRIDER-ELJUEGO.COM
GHOST RIDER
NO TE PIERDAS LA EDICIÓN 100% MARVEL
Todo lo que quieras saber sobre el juego en
PlayStation 2
panini COMICS
xtreme
Disponible para PlayStation2 computer entertainment system, PSP(PlayStation® Portable) y Game Boy Advance.
Disponible para móviles en Movistar, Vodafone y Orange.
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
PSP
GAME BOY ADVANCE
COLUMBIA PICTURES
MARVEL
Ghost Rider y todos sus personajes: TM & © 2006 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado por Marvel Characters, Inc. © 2006 Columbia TriStar Marketing Group, Inc. Todos los derechos reservados. 2K, el logo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas registradas comerciales propiedad de Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation", el logo de la familia "PS" y "PSP" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

BURNOUT DOMINATOR

NUEVAS IMÁGENES DEL SALVAJE JUEGO DE CONDUCCIÓN





La ejecución de los Burnouts (es decir, sacar de carrera a los rivales) será fundamental para completar las pruebas.

La saga de conducción más agresiva y destructiva de la historia contará con un nuevo capítulo muy pronto, concretamente a finales de marzo. El juego está siendo programado a buen ritmo por los estudios de desarrollo que **Electronic Arts** posee en la ciudad de *Guildford*, Gran Bretaña (los chicos de **Criterion** están ocupados con la quinta entrega para **PlayStation 3**). Como siempre, el título se estructurará en una serie de pruebas recogidas bajo el *World Tour*, y la mayoría de ellas consistirán en llegar el primero a la meta acabando con el máximo número posible de rivales de la forma más espectacular para conseguir mayor impulso. El juego verá la luz de forma simultánea en **PS2** y **PSP**.

NOVEDADES NAMCO

TRES NUEVOS TÍTULOS DISTRIBUIDOS POR EA

El primer título en aparecer, para **PS2** y a finales de enero, será *Curious George*, basado en la película de animación estrenada hace algunos meses. El 14 de marzo verá la luz la adaptación de la tercera entrega de cine de *A Todo Gas: The Fast & The Furious Toky Drift*, también para **PS2**. A finales de ese mismo mes, para **PS2** y **PSP** se pondrá a la venta *Pac-Man World Rally*, un alocado *arcade* de conducción.





Personajes del universo Namco como Pac-Man, los fantasmas o el Príncipe de Katamari Damacy compiten sobre ruedas.

LOS CAZAS DE VIVENDI ATERRIZAN EN PSP

A Heatseeker y Afterburner: Black Falcon se une ahora este M.A.C.H., programado por los británicos de Kuju y que estará en las tiendas esta próxima primavera. El juego te pondrá a los mandos de los cazas más veloces del mundo y te propondrá una serie de carreras aéreas, en las que se podrán emplear todo tipo de armas. Incluirá todo tipo de opciones multijugador.



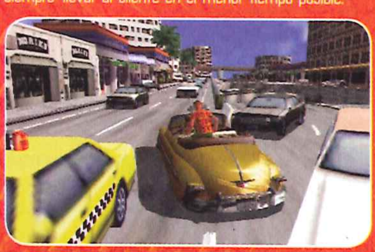
UN SHOOTER ARTÍSTICO PARA PSP

PlayLogic Entertainment, de la mano de Virgin Play, pondrá a la venta a finales del mes de febrero el título Xyanide Resurrection, versión actualizada y mejorada de su conocido shooter. El juego destaca por su original mecánica, a medio camino entre los clásicos mata-mata y las nuevas tecnologías, y por su dirección artística, de lo más llamativa.



VUELVE EL TAXISTA MÁS ATREVIDO

La saga Crazy Taxi de Sega contará con una nueva entrega en exclusiva para PSP, subtitulada Fare Wars. Llegará durante el verano, y será una recopilación de los mejores momentos de las dos entregas aparecidas. Contará con modo multijugador y el objetivo será el de siempre: llevar al cliente en el menor tiempo posible.



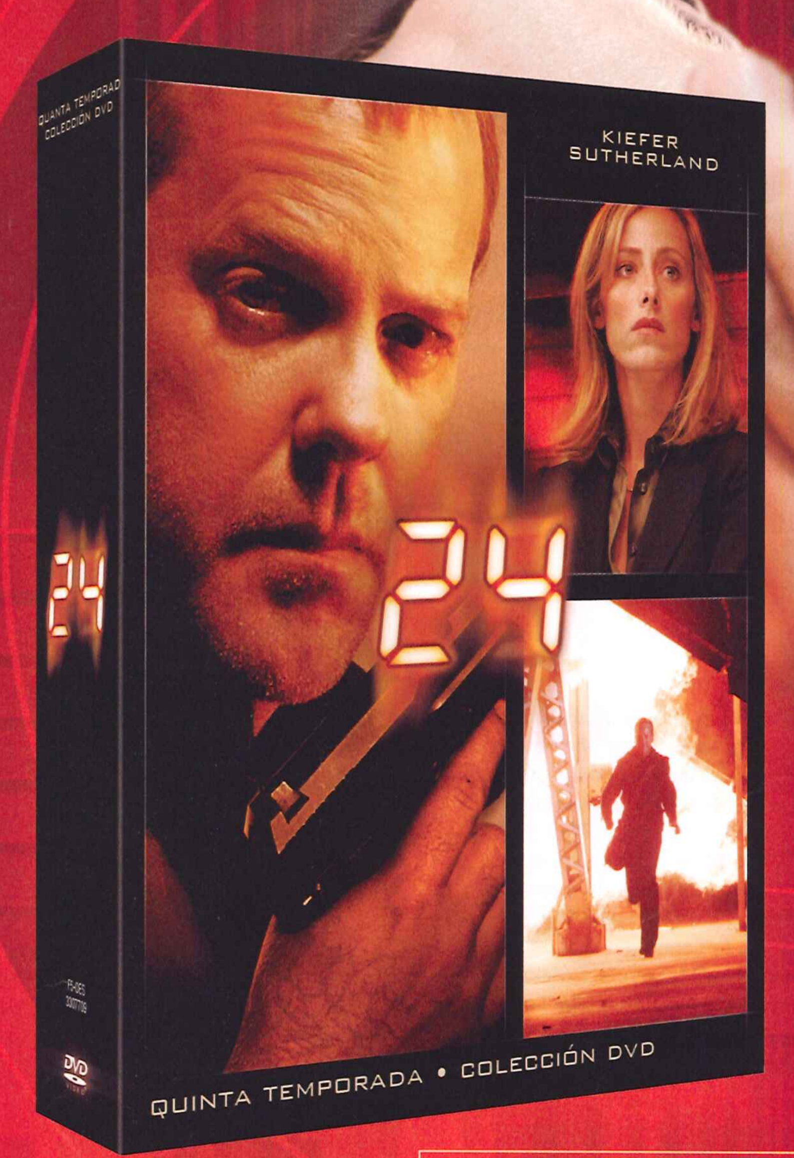
DEMO DE KILLZONE LIBERATION

Si aún no has probado uno de los mejores juegos de acción para PSP, ya no tienes excusa: Entra en su página web (www.killzone.com) y descárgate la demo, compuesta por un nivel para un jugador y un mapa multijugador. Requiere la versión 3.02 del firmware.



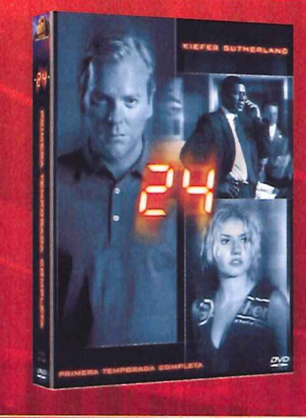


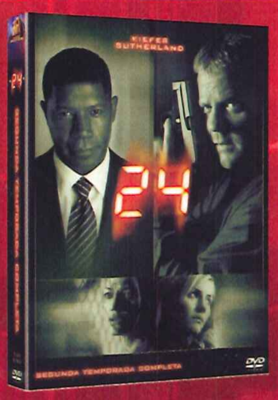
MÁS ACCIÓN.
MÁS SUSPENSE.
MÁS EMOCIÓN.

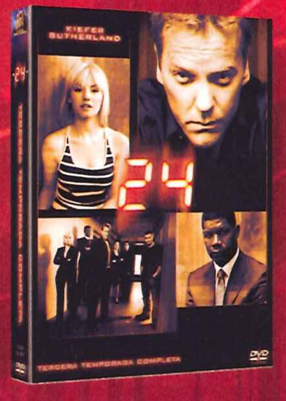


AHORA PODRÁS
DISFRUTAR INTÉNSAMENTE
DE CADA MINUTO DE LA
QUINTA TEMPORADA EN DVD

COMPLETA
TU COLECCIÓN











KONAMI INVADE PSP

DOS JUEGOS DE PRIMERA

El esperadísimo *Metal Gear Solid: Portable Ops* llegará en abril, pero la espera de los jugadores europeos será recompensada, ya que el juego incluirá nuevos escenarios, misiones y personajes. Ambientado en los años setenta, la mezcla de acción y espionaje táctico de otras entregas se ha enriquecido con la posibilidad de reclutar a decenas de soldados de todo tipo para formar comandos. Unos días antes, a finales de marzo, aterrizará la segunda entrega del *shooter* en primera persona **Coded Arms**, subtitulado como *Contagion*.



Gracias a la utilización del potente motor gráfico Unreal 3 la recreación del «cyberespacio» que propone Coded Arms Contagion es mucho más espectacular que la primera entrega.

MEDAL OF HONOR VANGUARD

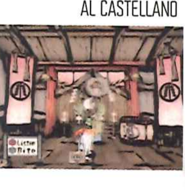
LA SAGA NO SE OLVIDA DE PLAYSTATION 2



Mientras todos esperamos con ansia el primer capítulo de la serie de *shooters* bélicos de **EA** en la nueva generación, *Medal Of Honor Airborne*, la compañía prepara una nueva entrega para **PS2**. Se trata de *Medal Of Honor Vanguard*, que aparecerá a finales del mes de marzo. Creado por la división de **Electronic Arts** en Los Ángeles, te pondrá en la piel de uno de los paracaidistas de la División Aerotransportada 82, y se desarrollará en diversas localizaciones de Europa.

OFF — VU meter — ON

OKAMI LLEGARÁ SIN ESTAR TRADUCIDO AL CASTELLANO



LA CANCELACIÓN DE CODED ARMS ASSAULT PARA PLAYSTATION 3



WORLD OF WARCRAFT NO LLEGARÁ A NINGUNA CONSOLA

VUELVE SEGA RALLY, ESTA VEZ A PLAYSTATION 3

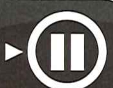


KONAMI PREPARA UN NUEVO CASTLEVANIA Y SERÁ SIMILAR A SYMPHONY OF THE NIGHT

LOS PRIMEROS JUEGOS DE PS3 NOS HAN DEJADO ALUCINADOS



PAUSE



ELECTRONIC ARTS EN PSP

Durante el próximo mes de marzo la gigante americana Electronic Arts pondrá a la venta en nuestro país dos nuevos lanzamientos para PSP. El primero de ellos es UEFA Champions League 06-07, de similares características que la versión para PS2. El otro, bajo el nombre de EA Replay aglutina clásicos de la compañía, como Syndicate, Ultima: The Black Gate, Road Rash, Desert y Jungle Strike o Budokan.



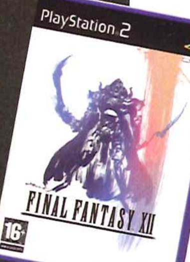
YAKUZA DA EL SALTO AL CINE

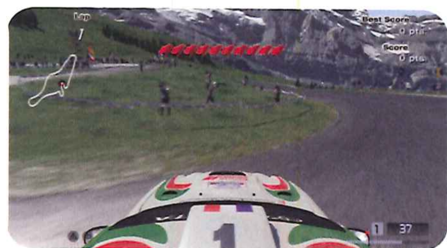
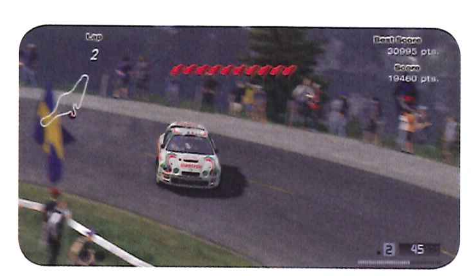
El «simulador de gángster nipón» de Sega (cuya primera entrega pudimos disfrutar hace unos meses, y su secuela aparecerá en breve en nuestro país) contará dentro de muy poco con su adaptación a la pantalla grande. En su página oficial (www.ryu-movie.com) puedes ver un anticipo en forma de tráiler. Eso sí, no esperes una superproducción americana. Se trata de una película para el consumo interno japonés, más que nada.

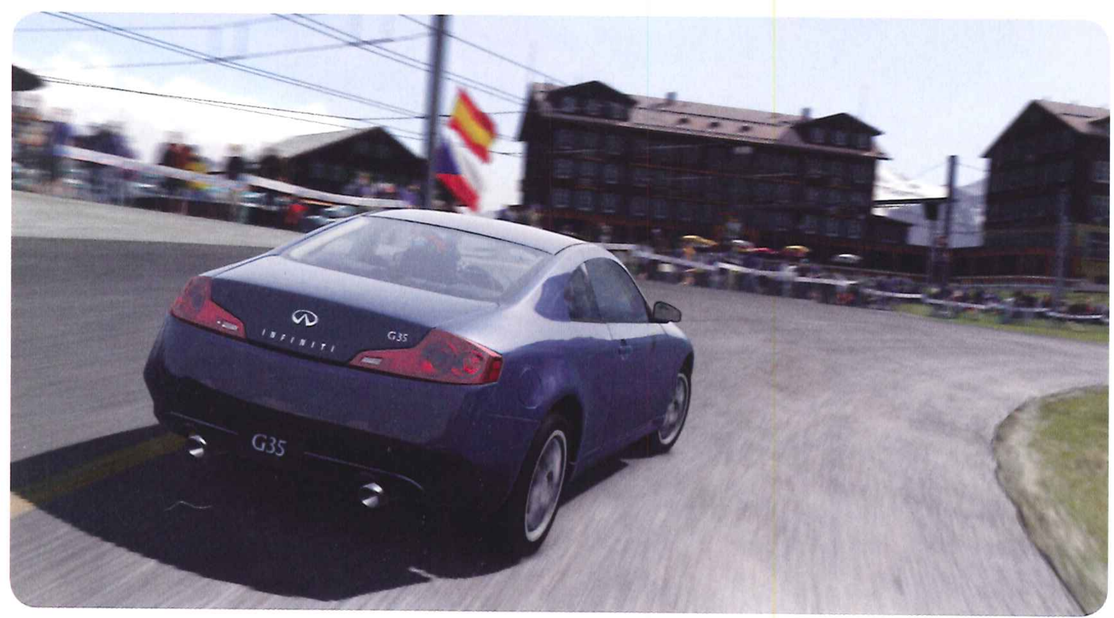
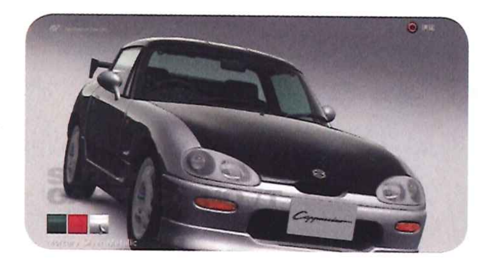


FINAL FANTASY XII YA TIENE FECHA

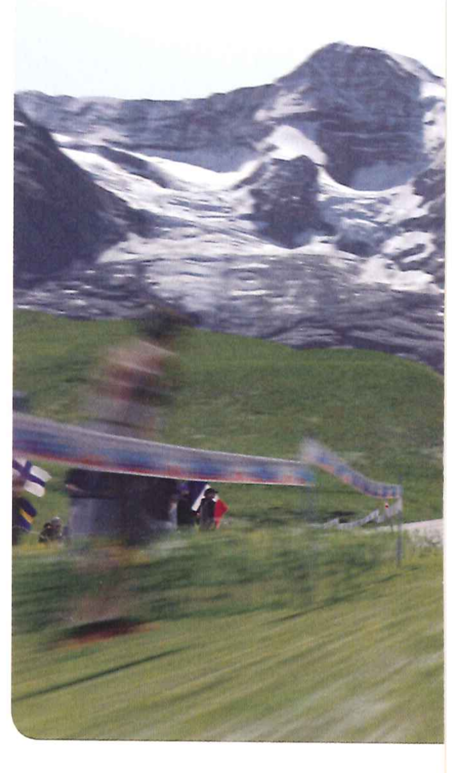
Ya te lo habíamos adelantado, pero ahora es oficial. Final Fantasy XII, la penúltima maravilla de Square Enix llegará a las tiendas de toda España el próximo 23 de febrero. Más de cuatro millones de unidades vendidas en el resto del mundo y decenas de premios internacionales lo avalan. ¡Si quieres saber más sobre este título, no te pierdas el artículo de este mes!




Los diez vehículos están disponibles en diferentes colores y en versiones tuneadas.



Como estaba previsto para GT HD, esta versión Concept ofrece una resolución de 1080p.

GRAN TURISMO HD CONCEPT

PORQUE UN POQUITO DE LO MEJOR YA ES MUCHO

El regalo de Navidad que **Sony** quiso hacer a los usuarios japoneses y americanos de *PlayStation Store* ya lo quisieran muchos para sí. Y es que desde antes de que acabara el año, ya estaba disponible para su descarga (totalmente gratuita) el esperado *Gran Turismo HD Concept*. Lo que ha quedado del abortado proyecto *Gran Turismo HD* es esta demo de 630 Megas que ofrece una resolución de 1080p e incluye dos modos de juego, los diez coches que podéis ver en la columna de la página siguiente (disponibles en varios colores y en versión tuneada) y un solo circuito, el de *Eiger Nordwand* (aunque con la posibilidad de recorrerlo en sentido inverso). Claro que todas estas posibilidades te las tendrás que ir ganando progresivamente ya que de inicio sólo estarán disponibles el *Suzuki Capuccino* y el modo *Time Trial*. Cuando consigas completar el circuito en el tiempo propuesto, desbloquearás el siguiente vehículo y un nuevo desafío en forma de tiempo, y no será hasta conseguir el *Ferrari* cuando se abran el resto de opciones. Por otro lado, el título incluye un sistema de clasificaciones On-line que registra los mejores resultados de cada coche en los distintos modo de juego, y permite incluso descargarte los vídeos con las actuaciones de los diez pilotos que encabecen la lista.

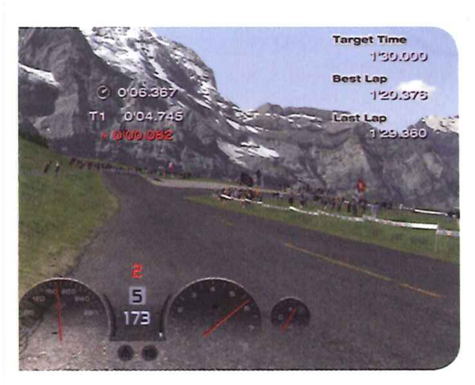
OPCIONES IN-GAME

TRANSMISIÓN
Elige si quieres controlarla de manera manual o si prefieres que el sistema lo haga por ti en el modo Automático.

ASISTENTE DE ESTABILIDAD (SM)
Según tus necesidades en cada momento podrás activarlo o desactivarlo. El ASM está diseñado para controlar de forma independiente el freno de cada rueda.

CONTROL DE TRACCIÓN (TC)
Activa el TCS y el sistema detectará los deslizamientos de las ruedas para prevenir los patinazos.

NEUMÁTICOS
Selecciona los neumáticos traseros y delanteros entre nueve fabricantes diferentes.



MODOS DE JUEGO

TIME TRIAL
Corre el circuito dentro del tiempo establecido para desbloquear el siguiente vehículo. Conseguirás los 10 coches, las versiones tuneadas, la pista en modo Espejo y el Drift Trial.

DRIFT TRIAL
Aquí lo que se pone a prueba es tu técnica: tu puntuación se refleja en banderas y puntos de Drift según tu forma de tomar las curvas, la velocidad en determinadas zonas...





Todas las carreras tienen lugar en el mismo circuito, aunque también estará disponible en sentido inverso.

TODOS LOS COCHES

- 1995 SUZUKI CAPPUCINO
- 1989 MAZDA EUNOS ROADSTER
- 2004 HONDA INTEGRA TYPE R
- 1996 MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IV GSR
- 2006 INFINITI G35 COUPE
- 2005 MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IX GSR
- 2005 LOTUS ELISE 111R
- 1994 NISSAN SHYLINE GT-R VSPEC II
- 1995 TOYOTA CELICA GT-FOUR RALLY CAR
- 2006 FERRARI 599

PS3 ALCANZA EL MILLÓN DE CONSOLAS EN USA

SÓLO HAN HECHO FALTA SEIS SEMANAS

En el marco de la edición del **CES** (*Consumer Electronics Show*) de este año, celebrado en Las Vegas a principios de enero, **Sony Computer Entertainment** America ha aprovechado para anunciar orgullosa que el número de **PlayStation 3** distribuidas en territorio norteamericano supera ya el millón de unidades. Esta cifra es todavía más espectacular si tenemos en cuenta que sólo han hecho falta seis semanas desde su lanzamiento el pasado 17 de noviembre, menos de lo que necesitaron **PS2** o **PSone** para alcanzar los mismos resultados.



¡¡LOS JUEGOS QUE SALDRÁN A LA VENTA EN EUROPA CON PS3!!

Sony C.E.
- Resistance Fall Of Man
- MotorStorm
- Ridge Racer 7
- Genji
- F1 Championship Edition

Electronic Arts
- Def Jam Icon
- El Padrino: El Videojuego
- Fight Night Round 3
- NBA Street Homecourt
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Need For Speed Carbono
- Untold Legends Dark Kingdom

SEGA
- Virtua Fighter 5
- Virtua Tennis 3
- Sonic The Hedgehog
- World Snooker Championship
- Full Auto 2

Virgin Play
- Blade Storm
- Fatal Inertia

Vivendi
- F.E.A.R.

Ubi Soft
- Rainbow Six Vegas
- Splinter Cell Double Agent
- Ghost Recon Advance Warfighter 2
- Blazing Angels
- Enchanted Arms

Activision
- Call Of Duty 3
- Tony Hawk's Project 8
- Marvel Ultimate Alliance

Take2
- NBA 2K7
- NHL 2K7







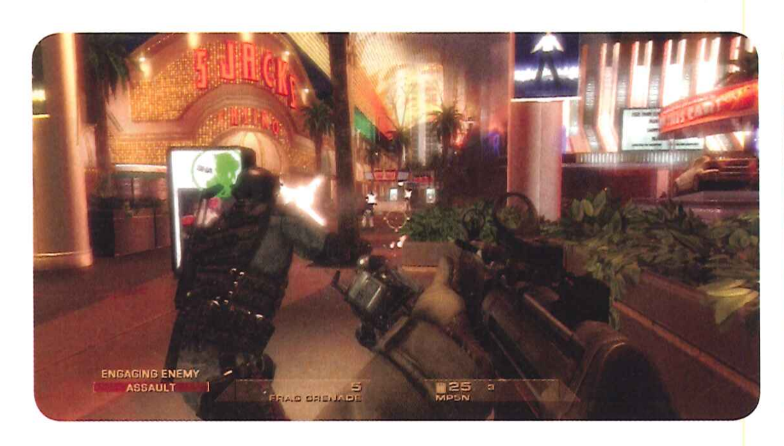


Revive las batallas aéreas más memorables de uno de los conflictos bélicos más importantes de la historia.

BLAZING ANGELS

LA GUERRA DESDE LAS NUBES

Nada menos que desde Rumanía llega el primer título que nos pondrá a pilotar aviones en **PlayStation 3**. A controlar aviones y a dirigir escuadrones porque, además de ocuparte de tu nave, tendrás que dar órdenes a tus subordinados que actuarán de acuerdo a su cuidada Inteligencia Artificial. Sus misiones te trasladarán hasta las más cruentas batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial desde Londres a Berlín, pasando por Pearl Harbour a los mandos de un *P-51 Mustang*, un *P-38 Lightning*, un B-17 *Flying Fortress* o un *Spitfire* inglés. Además de sacar provecho a las capacidades técnicas de la nueva consola de **Sony** en el plano gráfico, *Blazing Angels* incluye la posibilidad de utilizar el sensor de movimiento del *Sixaxis* para controlar la trayectoria de vuelo de los aviones. Este título cuenta con modo On-line, el cual permite enfrentarse a un total de 16 usuarios.







RAINBOW SIX VEGAS

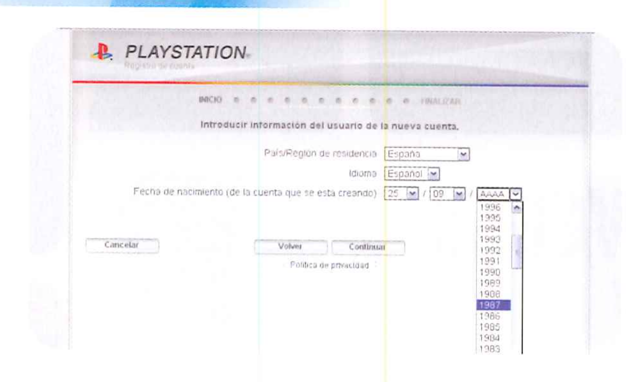
FPS EN LA CIUDAD DEL VICIO

Para el debut en la nueva generación de una de sus más exitosas franquicias, **UbiSoft** decidió recurrir a sus prestigiosos estudios de Montreal, quienes se encargaron de la tercera entrega. En esta ocasión, la táctica desempeñará un papel más importante que nunca y contarás con un nuevo equipo encabezado por Logan Keller. A tu lado estará un experto en demoliciones y artillería pesada y un especialista en electrónica y armas de largo alcance. Tu misión será hacer frente a la amenaza terrorista en un campo de batalla tan espectacular como la luminosa ciudad de Las Vegas. Además, podrás crear tu propio personaje para competir en multijugador.

REGISTRA YA TU NOMBRE

PARA LOS SERVICIOS ON-LINE DE PLAYSTATION 3

Los europeos todavía tendremos que esperar un poco para poder disfrutar de **PlayStation 3** en nuestros hogares, pero para amenizar la espera y asegurarnos nuestro nombre de usuario cuando llegue el momento, **Sony** ha habilitado una página para que registres tu nick en unos sencillos pasos. No esperes más y visita ya la web: https://account.np.ac.playstation.net/accounts/register/reg_explain.vm



TEKKEN DARK RESURRECTION

Desde finales de año, los afortunados usuarios de **PlayStation 3** pueden encontrar la versión descargable de *Tekken 5* en *PlayStation Store*. El juego se presenta en una resolución de 1080p y es una conversión no de la entrega portátil, sino de la aparecida en recreativa.





GRIPSHIFT

AHORA EN ALTA RESOLUCIÓN

El juego está ambientado en cuatro mundos temáticos diferentes: Desierto, Jungla, Hielo... y Horror.

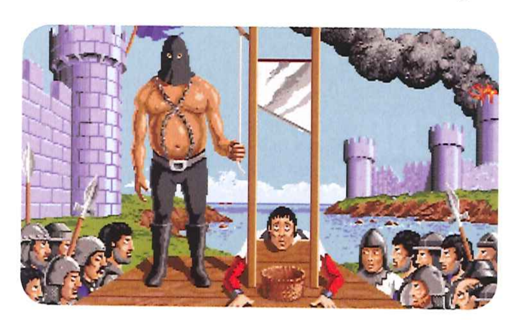
GripShift, el original juego para **PSP**, ha sido rediseñado y mejorado para que puedas disfrutarlo al máximo en **PlayStation 3**. Para adaptarse a la nueva generación, los gráficos del juego trabajan a 60 *fps.* y muestran una definición de 720p. Por otro lado, se ha mejorado el control de los vehículos, se han añadido 125 niveles nuevos (o mejorados) y 25 circuitos de carreras, además de una nueva banda sonora y un modo On-line para cuatro jugadores. ***Gripshift*** estará disponible para su descarga desde *PlayStation Store* previo pago de una cantidad que previsiblemente rondará los 10 Euros.

SEIS CLÁSICOS DE MIDWAY

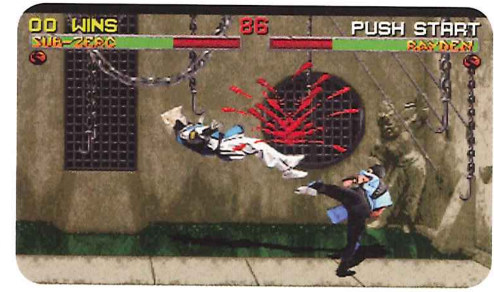
DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN

Los amantes de lo retro están de enhorabuena porque **Sony Online Entertainment** y **Midway** han firmado un acuerdo recientemente por el que seis juegos de esta compañía estarán muy pronto disponibles para su descarga en **PlayStation 3**. Los títulos elegidos son clásicos de tan renombre como *Mortal Kombat II, Gauntlet, Joust, Rampage World Tour, Rampart* y *Championship Sprint*. Cada uno de ellos ha sido elegido por sus capacidades multijugador que permitirán a los usuarios enfrentamientos On-line que combinen toda la magia de estos clásicos con las posibilidades de la tecnología actual.







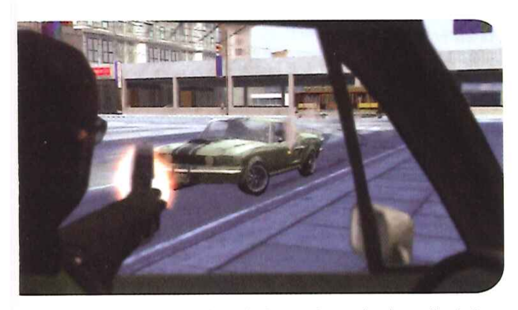


STUNTMAN 2
IMÁGENES RODADAS POR ESPECIALISTAS

La palabra *Stuntman* se usa para designar al especialista encargado de doblar a los protagonistas de las películas en las escenas arriesgadas. Como ya sucedía en la primera entrega, este título (que pasó de manos de **Atari** a las de **THQ**, cuando ésta última se hizo con **Paradigm Entertainment**, estudio responsable del juego) te pondrá en la piel de uno de estos especialistas encargado de realizar peligrosas, y espectaculares, escenas con vehículos para diferentes producciones de Hollywood, lo cual abarca desde saltos desproporcionados hasta arrasadoras explosiones, pasando por todo tipo de colisiones múltiples, persecuciones y tiroteos. A tu disposición encontrarás hasta veinte vehículos diferentes como coches deportivos, motocicletas e incluso *hovercrafts*. Según tus capacidades al volante irás incrementando tu potencial y desbloqueando nuevas oportunidades para protagonizar otros trabajos (el juego ofrece un total de 36 misiones en seis películas distintas y seis anuncios a modo de *Bonus*). Para ser un auténtico maestro, nada mejor que acudir a la Academia de Especialistas donde te enseñarán a girar 180 grados, a saltar como los genios y a realizar todo tipo de maniobras acrobáticas. Por otro lado, el título ofrece la posibilidad de crear tu propio circuito personalizado y compartirlo con otros usuarios vía Internet para ver quién consigue una mayor puntuación en él.







Tu trabajo será conducir con el espectacular estilo de las películas de Hollywood. Hazlo bien y te llamarán hasta para protagonizar anuncios.





FRONTLINES: FUEL OF WAR
SESENTA VEHÍCULOS PARA COMBATIR

En un futuro no muy lejano, con todos los recursos naturales al borde de la extinción, dos superpotencias se enfrentan en una batalla por la última fuente de energía. De un lado, la Coalición Occidental, que agrupa a Europa y los Estados Unidos; frente a ellos, la Alianza de la Estrella Roja compuesta por Rusia y China. Con este planteamiento se presenta ***Frontlines: Fuel Of War***, una propuesta de **THQ** en forma de FPS sobre ruedas. A este respecto hay que señalar que el juego incluye un total de sesenta vehículos de diseño futurista y todo tipo de armas de última tecnología. Al modo Campaña individual se añaden posibilidades multijugador On-line.

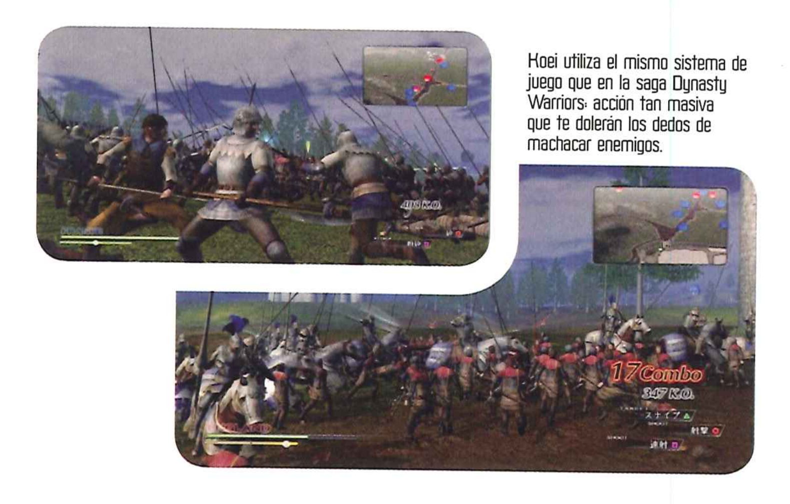
UNTOLD LEGENDS DARK KINGDOM

BATALLAS ÉPICAS EN PANTALLA GRANDE

Tras el éxito cosechado por la entrega portátil de *Untold Legends*, **Sony Online Entertainment** ofrece ahora un nuevo capítulo de este *RPG* de acción, que esta vez será distribuido en nuestro continente por **Electronic Arts**. El argumento del juego ha sido creado expresamente por Keith Baker, autor de varias novelas del sello *Dungeons & Dragons*. Todo comienza cuando el rey envía a parte de su ejército a una encarnizada lucha en las fronteras bárbaras. Tras el combate, los soldados regresan al reino para descubrir que ha sido sumido en un profundo caos, sin otro responsable que el propio monarca, corrompido por las fuerzas oscuras. El jugador tendrá que elegir a uno de los tres protagonistas para recorrer bosques, cuevas y poblados hasta llegar al palacio, porque sólo derrocando al Rey podrá ser restaurada la paz. Además de la aventura, ***Dark Kingdom*** ofrece diversas opciones On-line y te permitirá saber cuándo tus amigos están en línea.



Sony Online Entertainment adapta toda la magia del original a la potencia técnica de la nueva generación.



Koei utiliza el mismo sistema de juego que en la saga Dynasty Warriors: acción tan masiva que te dolerán los dedos de machacar enemigos.

BLADESTORM

LA GUERRA DE LOS CIEN AÑOS

Tal y como te avanzábamos en el número anterior, la guerra de los Cien Años está a punto de reescribirse en **PlayStation 3**. ***BladeStorm*** llegará a nuestro país distribuido por **Virgin Play**, y en él formarás parte de un grupo de mercenarios que lucharán en el bando inglés o francés siempre en función de quien sea el mejor postor. La mecánica de juego es similar a la que ha popularizado la saga *Dynasty Warriors*, pero con la diferencia de que esta vez el campo de batalla elegido por **Koei** será el Viejo Continente y los generales nipones dejarán paso a personajes históricos europeos como la propia Juana de Arco.

FATAL INERTIA

COMPETICIONES DE NAVES EN EL SIGLO XXIII

Por extraño que pueda resultar en un principio, este título de carreras de naves ambientado en el siglo XXIII llega con la firma de **Koei** y, más concretamente, desde sus estudios canadienses. En él encontrarás hasta 23 naves diferentes totalmente personalizables, multitud de armas a tu disposición y unos bellísimos escenarios naturales que contrastan con el futurismo de las máquinas. Los programadores se muestran muy orgullosos de un motor físico que promete ser la mayor baza del juego.



El más grande ha llegado: MotoGP sólo para PSP.

La ciudad se te va a quedar pequeña porque el más grande ha llegado para tomar sus calles. Todo el realismo que te puedas imaginar y más. Y todo, en la palma de tu mano. MotoGP para PSP. Más grande que nunca.



yourpsp.com

3+

motogp

BANDAI NAMCO Games

namco

motogp

DAKAR 2007

Dura prueba de resistencia en el desierto

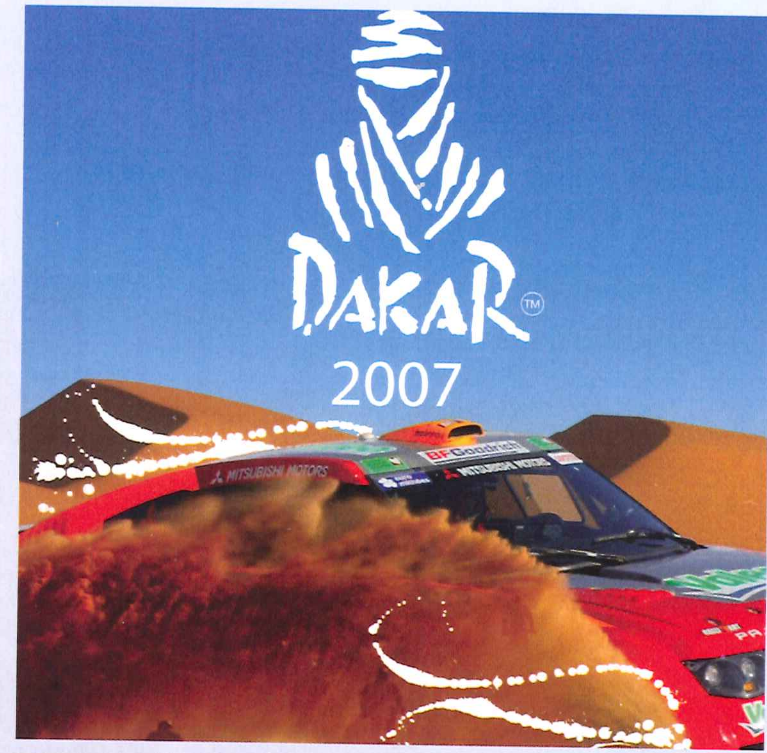
Tras varias ediciones, que se limitaban a actualizar contenidos ofreciendo siempre una simple perspectiva cenital, ***Dakar 2007*** cambia de formato para dar a los usuarios de videojuegos para móviles una nueva visión subjetiva en la que se puede ver el salpicadero del coche con la carretera por delante, tratando de emular de este modo el resultado obtenido en los juegos 3D. El resultado es bastante bueno, aunque evidentemente la calidad técnica varía de unos terminales a otros. Durante cada prueba recibirás diferentes instrucciones acerca de los tipos de curva, saltos, horquillas y demás variaciones o alteraciones del trazado que vayas a encontrar a lo largo del recorrido, siempre con el tiempo muy justo para reaccionar como es lógico. La aceleración es automática y el volante se endereza sólo si no pulsas una de las direcciones, lo cual simplifica enormemente el control y contribuye notablemente a mejorar la experiencia de juego.

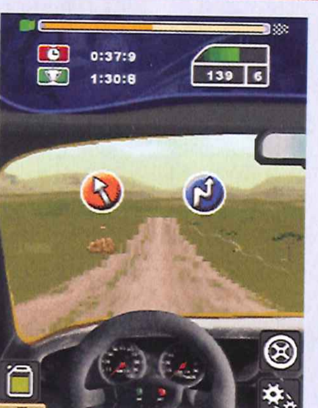
En cuanto a contenidos, esta edición añade nada menos que quince etapas repartidas entre Lisboa, Marruecos, Sahara Occidental, Mauritania, Mali, Senegal y *Dakar*, lo cual da una idea bastante aproximada de la gran dimensión de ***Dakar 2007***.

Asimismo, en cada una de estas etapas irás encontrando distintos objetos en la carretera; *items* que podrás coger para reponer combustible y reparar los daños sufridos por el motor y las ruedas. Con modos de juego de Rally (las quince etapas en sucesión) y Contrarreloj (puedes escoger la etapa siempre y cuando la hayas desbloqueado en el modo Rally), ***Dakar 2007*** es la mejor entrega del videojuego oficial de este rally para móviles.

CONTROL PERFECTO

Aunque muchos terminales disponen de joystick o similar para obtener el mejor rendimiento y control del vehículo, en este juego es recomendable emplear ambas manos y controlar la dirección con las teclas 4 y 6.





DAKAR 2007

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Un sistema de control maravilloso.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

8.1 GRÁFICOS. Sin duda mejorables, aunque estos realmente se han sacrificado para incluir más etapas con trazados más largos.

7.0 AUDIO. No hay mucho más allá de la melodía del menú. Las etapas transcurren en medio de un ominoso silencio.

9.8 JUGABILIDAD. Es el juego de carreras más sencillo de manejar que hemos visto hasta ahora.



8.3 (SOBRE 10)

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



1 LOS SIMS 2 MASCOTAS Adopta una mascota en tu móvil.



2 LOS SIMS 2 Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



3 PROJECT GOTHAM RACING Un innovador juego de carreras.



4 RAYMAN 4 Uno de los mejores plataformas.



5 CALL OF DUTY 3 Un juego de acción épica en la Segunda Guerra Mundial.

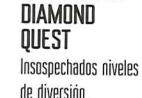


6 DAKAR 2007 Supera las etapas del rally más duro.





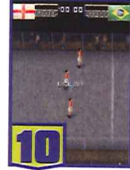
7 MEDAL OF HONOR Enfréntate tú solo a la élite del ejército alemán.



8 PARIS HILTON DIAMOND QUEST Insospechados niveles de diversión.



9 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD 3D Más realista que nunca.



10 FIFA STREET 2 El fútbol en estado puro y original.

Cómo descargarte un videojuego desde tu 

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

TODO VALE

En cada prueba te marcarán un objetivo variable según el circuito, desde obtener una determinada posición a llegar a meta en un tiempo establecido. Para lograrlo no bastará con conducir bien, pues tendrás que cerrar a tus oponentes e incluso provocar accidentes para retrasarlos.



PROJECT GOTHAM RACING

El clásico juego de consola da el salto a los móviles gracias a glu

La adaptación de PGR a móviles se ha realizado con una sorprendente eficiencia logrando mantener la esencia del original. Con tu capital inicial comprarás un coche para competir en las calles de ciudades como París, Londres y San Francisco entre otras, e ir avanzando en tu carrera como piloto. En cada prueba tendrás oportunidad de obtener *Kudos* al realizar maniobras arriesgadas como derrapes.

Cada ciudad contiene dos pruebas diferentes y se pueden completar en cualquier orden siempre y cuando estén desbloqueadas. Al principio hay sólo tres ciudades que están abiertas, las mismas en Contrarreloj, que sólo permite competir en las desbloqueadas en el modo Carrera. Los logros que vayas consiguiendo en las diversas pruebas se van acumulando a tu historial y se pueden consultar en cualquier momento desde una opción del menú principal, donde encontrarás desde las medallas obtenidas, velocidades punta y distancias recorridas, hasta victorias y número de veces que has competido, entre otros muchos detalles.

Gracias a todo ello ***Project Gotham Racing*** se convierte en una propuesta realmente novedosa en móviles y muy diferente a otros títulos de carreras.



PROJECT GOTHAM RACING

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Un juego muy completo.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

8.5 GRÁFICOS: Adecuados según Terminal, limitados principalmente por la extensión de los escenarios y la inteligencia artificial.

7.5 AUDIO: Se limita a cubrir el expediente, como viene siendo habitual en este tipo de juegos.

9.5 JUGABILIDAD: Muy completo en opciones, sencillo de manejar y bastante variado.



NOTICIAS MOVISTAR





EL MADRID TOCA BOLA

Ya está disponible el primer juego oficial del Real Madrid de este año: Real Madrid Extreme Pinball, que combina la emoción de los juegos de pinball con ciertos aspectos tácticos del fútbol en una mesa especialmente diseñada a tal fin. Emulando un campo de fútbol, la mesa presenta diferentes elementos que se corresponden con las distintas posiciones que ocupan los jugadores en el campo y que hay que emplear adecuadamente para conseguir los mejores resultados.

ENVÍA UN SMS CON LA PALABRA TOP AL...



Y podrás acceder al listado de juegos para móviles que aparece en la revista desde tu móvil y adquirir el que más te guste. ¡todos los que envíen top al 404 recibirán una demo de los Lemmmings! El envío del mensaje es gratuito.

EN LA PUNTA DEL DEDO

El popular juego de mesa Pictionary se ha adaptado a móviles con una edición que combina lo mejor de la fórmula original con la singularidad de la plataforma. Así, en lugar de dibujar tendrás que adivinar y teclear lo más rápido posible la palabra que se corresponda con el dibujo que te muestra el juego en pantalla. Teniendo en cuenta la forma en que se introduce el texto con el móvil, el factor tiempo juega un papel vital en este divertido título.

3, 4, 1

Números y casillas, un error y todo se va al infierno. Así es el clásico Buscaminas de Windows, que ahora aparece en móviles. Atendiendo al tamaño variable de la rejilla de juego, es posible desplazarla de manera muy sencilla por la pantalla para visualizar zonas concretas. La mecánica de juego es exactamente la misma que en el original: hay que localizar y marcar todas las minas de la rejilla.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR 



1 **RETO MENTAL** Pon tu cerebro a prueba todos los días.





2 **LOS SIMS 2 MASCOTAS** Adopta un cachorro, enséñale tus trucos y dale el amor que se merece.

3 **TETRIS** Rechaza las imitaciones y descárgate el auténtico Tetris.



4 **ERAGON** Entra en el mundo de combates épicos de la película homónima.

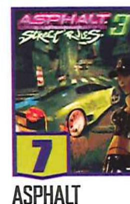


5 **RAYMAN RAVING RABBIDS** La invasión de los Rabbids ha comenzado.



6 **BUBBLE BASH** Haz volar por los aires las burbujas y pasátelo en grande.





7 **ASPHALT 3 STREET RULES** El mejor juego de carreras en el móvil.



8 **50X15** Revive toda la emoción del concurso de la tele.



9 **FIFA 07** Comienza la temporada. Decide el futuro de tu equipo.



10 **PANG** El gran clásico de las recreativas en tu móvil.



(PS3)

ASSASSIN'S CREED

POR **R. DREAMER**

UBISOFT MONTREAL te mete en la piel de un temible asesino durante la Tercera Cruzada en una aventura sin límites para PlayStation 3

JERUSALÉN > Ciudad Santa para judíos, musulmanes y cristianos ha sido desde la antigüedad una de las zonas más conflictivas del planeta. En la imagen se ve la Explanada de las Mezquitas con el templo de la Cúpula de la Roca destacando en el conjunto.

Cuando terminaron *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*, sus creadores en **UbiSoft** Montreal se embarcaron en una fascinante aventura: desarrollar un título para las consolas de nueva generación; un juego que traspasara las fronteras digitales entre las dos generaciones para reflejar algo más que un espectacular lavado de cara gráfico, que fuera aún más allá siendo capaz de redefinir el género de aventuras. Eso es lo que intenta ***Assassin's Creed***, uno de los títulos que más expectación causó en el



■ **UN BRIOSO CORCEL >** La mayor parte de las correrías de Altäir transcurrirán en zonas urbanas, pero también será una delicia para los ojos recorrer los alrededores de las ciudades a lomos de un caballo. UbiSoft Montreal asegura que el repertorio paisajístico de Assassin's Creed va a ser apoteósico, y después de los vídeos que hemos visto no lo dudamos.

■ **ACRE >** Fue una de las ciudades más castigadas en las Cruzadas. Ricardo Corazón de León se la arrebató a Saladino, momento en el que pasó a llamarse San Juan de Acre en lugar de Acre.

ALTÄIR EN ACCIÓN

Altäir significa águila voladora en árabe, animal en el que se han basado para diseñar al protagonista. Así lo dejan ver su capa, la caperuza en forma de pico y su forma de analizar el entorno siempre listo para atacar a su presa. Durante el juego controlarás a Altäir como si fuera una marioneta: con △ se maneja la cabeza, con □ las manos con arma, con ○ las manos sin arma y con ⊗ los pies. Las acciones dependerán siempre del contexto.

pasado **E3** y que estará listo para llegar a las tiendas en la segunda mitad de 2007, cuando **PlayStation 3** ya esté cómodamente instalada en Europa. ***Assassin's Creed*** es una joya en ciernes cargada de misterio. A pesar del revuelo armado, apenas se ha desvelado información sobre el que será el título estrella de **UbiSoft** para el año próximo. Si eres uno de los pocos que no ha oído hablar de él, debes saber que es una aventura de acción en tercera persona, que transcurre durante la Tercera Cruzada, cuando Saladino y Ricardo Corazón de León se preparan para la madre de todas las batallas por Jerusalén. El nombre del juego podría traducirse como el «Credo de los Asesinos» (*Assassin's Creed*) que reza «nada es verdad, todo está permitido», se trata del lema de una sociedad secreta a la que pertenece el protagonista, Altäir. Dicha secta estaba formada por hombres especializados en cometer asesinatos selectivos, algo así como una organización de agentes especiales del siglo XII conocidos como *Hashashins*, de cuyo nombre proviene el vocablo moderno asesinos. El objetivo principal de Altäir es planificar con todo detalle el homicidio de una serie de personajes clave para detener la guerra que se avecina. Ha sido entrenado para pasar desapercibido entre la multitud y escabullirse sin dejar rastro después de acometer una misión.

El juego comienza en la fortaleza de *Masyaf*, Siria, cuartel general de los *Assassin*. Desde allí Altäir parte hacia Tierra Santa, dispuesto a recorrer un



■ **LA DAGA >** El arma principal de Altaïr es esta daga que se activa con un resorte sujeto a la muñeca. En la ceremonia de iniciación de los Assassin, se corta el dedo anular del novicio para dejar sitio a la hoja.







■ **DAMASCO >** Capital del imperio Sarraceno es uno de los escenarios claves para la misión de Altaïr. La ilustración se corresponde con el zoco Al-Hamidiyya, centro del comercio entre los territorios controlados por el implacable Saladino.



EN TIERRA SANTA

UbiSoft Montreal ha recreado Tierra Santa tal y como se supone que era en el verano de 1191. Incluso ha contado con planos de la época para Acre, Damasco y Jerusalén. En la primera, la que aparece en la demo del E3, se ha reproducido su variedad arquitectónica y se utilizó un filtro azul para darle un aspecto más moderno y de posguerra. Cada ciudad contará con su propio filtro y sus barrios estarán estratificados en tres niveles sociales.











entorno de espectaculares paisajes y visitar tres ciudades: Acre, el puerto en el que desembarcaban los cruzados; Damasco, la capital de los sarracenos y Jerusalén, la deseada por todos. Cada una de las urbes está estratificada en tres zonas que reflejan el nivel social de sus habitantes: ricos, clase media y pobres. El grado de detalle que se ha conseguido es increíble, se consultaron documentos, enciclopedias medievales, cuadros, novelas y hasta un historiador que ayudó al equipo a encontrar planos originales de la época de las tres ciudades.

Assassin's Creed es una aventura de acción con una libertad casi total de exploración. Aunque hay determinados objetivos que es necesario cumplir para que la historia principal se vaya desarrollando, el juego permite realizar otro tipo de misiones secundarias. Servirán para que el protagonista se gane la confianza de la población y reciba su ayuda cuando tenga que realizar un asesinato, en lugar de ser delatado a los guardias. En lo que se refiere a los objetivos principales, Altäir deberá estudiar con exactitud los movimientos de su víctima y de su entorno. Sobre todo hay que tener en cuenta el último factor. El paso a una nueva generación ha supuesto que se puedan aumentar los recursos usados para la Inteligencia Artificial, en este caso no sólo de los enemigos, sino de la población. Dentro de cada ciudad, además de las tres clases sociales antes mencionadas, están las comunidades cristiana, musulmana y judía, divididas a su vez en diferentes rangos (civiles, militares y religiosos). Será necesario que Altäir permanezca atento para aprovechar a su favor las peculiaridades de cada



EXPLORANDO > En Assassin's Creed además de planificar los asesinatos que se le han asignado con todo detalle, también quedará tiempo para explorar los territorios de Tierra Santa por puro placer.

LA TERCERA CRUZADA

El marco histórico elegido por el estudio de desarrollo de UbiSoft Montreal no podía haber sido más apasionante. El año en el que transcurre la aventura, 1191, la Tercera Cruzada estaba en su momento más álgido. Las tropas cristianas eran lideradas por el rey que Robin Hood esperaba fielmente en el bosque de Sherwood, Ricardo Corazón de León. Su intención era liberar Tierra Santa del dominio sarraceno, con el mítico Saladino al mando. En medio de la guerra, la hermandad de los Asesinos intentará acabar con los personajes que promueven el conflicto para restaurar la paz.

grupo que encuentre en su camino. Como cuando se escabulle entre un grupo de monjes sin dejar rastro, después de cumplir una misión en San Juan de Acre. Se trata de una de las imágenes más impactantes de los vídeos que ha sacado a la luz **UbiSoft** hasta la fecha. También es espectacular la daga con resorte que Altäir lleva acoplada a la muñeca. En la ceremonia de iniciación de los *Assassin*, se les corta el dedo anular para dejar hueco a la hoja, que será su principal arma durante el juego. Pero no la única, ya que también dispondrá de espadas, una ballesta, puñales para lanzar... En ***Assassin's Creed*** no hay zonas predeterminadas para combatir u obstáculos de estilo plataformero, es un entorno cien por cien libre. Cualquier objeto que sobresalga más de cinco centímetros es interactivo; por ejem-

ENTREVISTA PATRICE DESILETS

DIRECTOR CREATIVO DE ASSASSIN'S CREED

El juego está siendo desarrollado por el mismo equipo que *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*, ¿hay alguna similitud entre ambos títulos?
Cuando comenzamos el desarrollo, hace dos años, queríamos hacer un juego diferente, sobre todo de *Prince Of Persia*. Hemos recreado Tierra Santa tal y como era en el verano de 1191, y no hay niveles específicos para luchar o salvar plataformas porque no entra dentro de nuestro enfoque «orgánico». Es un entorno abierto en el que se puede escalar y luchar en cualquier lugar, y cuando se añade una Inteligencia Artificial emergente para las multitudes y los enemigos, el resultado es una experiencia completamente diferente de *Las Arenas Del Tiempo*, y cualquier otro juego. La multitud ha sido diseñada como un obstáculo viviente en el que puedes influir a través de la acción directa o de una forma más estratégica, a largo plazo.

¿De dónde viene la inspiración para *Assassin's Creed*?
Recibí un libro llamado *Alamut* como regalo de mi jefe en **UbiSoft**. Es una obra de ficción, basada en el clan histórico de los Asesinos (o *Hashashin*, como son conocidos normalmente) y me llevó, a mi y a otros miembros del equipo que se iban pasando el libro, a buscar más información sobre dicha secta y su periodo histórico, la Tercera Cruzada. Incluso el credo de los Asesinos (***Assassin's Creed***), «Nada es verdad, todo está permitido», se ajustaba como un guante al espíritu del programa y por eso se convirtió en el título del juego, y en una nueva forma de jugar. Además del credo de los Asesinos, el equipo también se inspiró en el halo de misterio que rodea este clan. Hay mucha controversia respecto a sus creencias, motivos y acciones. Al ser una especie de sociedad secreta nos ha permitido retratarlos como un grupo con el único objetivo de parar la guerra.

***Assassin's Creed* es un juego que ofrece bastante libertad de acción, ¿es posible cumplir los objetivos en un orden predeterminado?**
El argumento principal ha sido concebido para desvelar una intrincada conspiración. Determinados elementos que van revelando la columna vertebral de la historia, como los asesinatos clave, no pueden cambiarse. Sin embargo, el principal aspecto en el que el jugador puede influir es en cómo se siente la población respecto al protagonista y su hermandad de Asesinos. En medio de la Tercera Cruzada, los habitantes de las ciudades serán bastantes recelosos, avisarán a los guardias para obstaculizar tu progreso al explorar las ciudades. Sin embargo, si decides ayudar a determinadas personas, la población comenzará a confiar en ti, ayudándote a cumplir tus objetivos.

Hay tres ciudades en el juego, ¿qué más vamos a encontrar?
San Juan de Acre, Jerusalén y Damasco, así como todo el campo que las rodea. El jugador podrá cabalgar para explorarlo. Es libre para vagar por la campiña, explorar las ciudades o participar en misiones alternativas para ayudar al populacho. Todos los objetivos pueden completarse de muchas formas, el jugador elige.

CAMUFLAJE SOCIAL

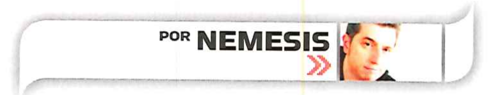
Hasta ahora, los juegos que se han centrado en la infiltración y el camuflaje lo han hecho ocultando al protagonista en las sombras. Assassin's Creed inventa una nueva fórmula: Altäir tendrá que observar el comportamiento de distintos grupos para aprender a pasar desapercibido entre una multitud. Pero como los habitantes de Tierra Santa, por aquel entonces también sumidos en una terrorífica guerra, la Tercera Cruzada, eran bastante suspicaces, Altäir no lo va a tener fácil para ganarse su confianza. Puede conseguirlo realizando misiones secundarias, en las que ayudando a determinados personajes verá recompensada su buena acción más tarde en el juego.



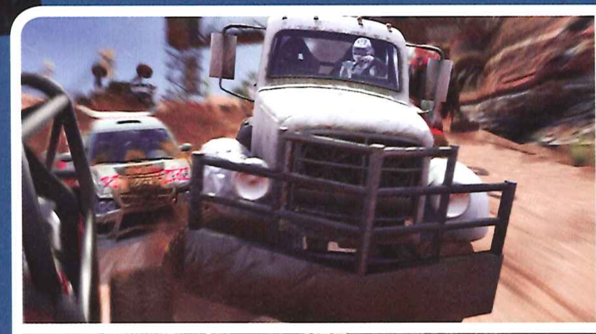
plo, en una pared hay ciertos salientes que Altäir podrá utilizar para escalar. Es la filosofía que pretende implantar **UbiSoft** Montreal sacándole jugo al potencial de **PS3**, lo que se traduce en una forma de comportarse muy similar al *Parkour*, la disciplina que popularizó la película de Luc Besson, *Yamakasi*. Id haciendo hueco en vuestras estanterías, el sucesor de *El Príncipe De Persia* ya está aquí.

LA NUEVA REVOLUCIÓN DIGITAL

La llegada de PlayStation 3 no sólo va a cambiar tu concepción sobre los videojuegos, sino también la manera de disfrutar del cine en casa. El soporte Blu-ray te ofrecerá una calidad de imagen y sonido sin precedentes, gracias a una capacidad de hasta 50 GB, aunque esto es sólo el principio. Te invitamos a conocer el formato que jubilará al DVD...











BLU-RAY Y PLAYSTATION 3

El potente hardware de PS3 ha dado alas a los equipos de desarrollo, que además pueden aprovechar la descomunal capacidad de almacenamiento del Blu-ray para incluir intros espectaculares y un sonido surround (hasta 7.1) de película. Incluso, a pesar de los 25 GB del disco, Hideo Kojima ya ha adelantado que su esperado Metal Gear Solid 4 podría requerir más de una capa de información. ¿Será una exageración? Lo podremos descubrir en la próxima Feria E3 de Los Ángeles...

¿POR QUÉ ES NECESARIA UNA MAYOR CAPACIDAD?

A mayor resolución, mayores son las necesidades de almacenamiento. Para garantizar la máxima calidad en imagen y sonido con películas de larga duración (por ejemplo, ESDA: El Retorno del Rey) es imprescindible la utilización de una segunda capa. Aquí tenéis una muestra...

DURACIÓN VÍDEO	x	VIDEO BIT RATE HIGH QUALITY	+	DURACIÓN AUDIO	x	AUDIO BIT RATE HIGH QUALITY	x	LENGUAJE/ PISTAS	=	CAPACIDAD REQUERIDA
PELÍCULA ESTANDARD										
135 min.	x	15 Mbps (PRISTINE PICTURE QUALITY)	+	135 min.	x	3 Mbps (HIGH QUALITY)	x	3 PISTAS	=	24.3 GB
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY										
250 min.	x	15 Mbps (PRISTINE PICTURE QUALITY)	+	250 min.	x	3 Mbps (HIGH QUALITY)	x	3 PISTAS	=	45 GB

CARACTERÍSTICAS	DVD	BLU-RAY DISC
Capacidad	4.7GB (simple capa) 8.5GB (doble capa)	25GB (simple capa) 50GB (doble capa)
Longitud de onda	650nm (láser rojo)	405nm (láser azul)
Apertura numérica	0.60	0.85
Diámetro del disco	120mm	120mm
Grosor del disco	1.2mm	1.2mm
Capa de protección	0.6mm	0.1mm
Resistencia a rayas y suciedad	No	Sí
Tamaño de pitch	0.74µm	0.32µm
Tasa de transferencia (datos)	11.08Mbps (1x)	36.0Mbps (1x)
Tasa de transferencia (vídeo/audio)	10.08Mbps (<1x)	54.0Mbps (1.5x)
Formato de vídeo	16:9 & 4:3	16:9
Resolución de vídeo (máx.)	NTSC 720×480 (480i) PAL 720×576 (576i)	1920×1080 (1080p)
Tasa de Transferencia de vídeo (máx.)	9.8Mbps	40.0Mbps
Tiempo estimado de reproducción	2h en simple capa 4h en doble capa	6h en simple capa 12h en doble capa
Codecs de vídeo	MPEG-2	MPEG-2 MPEG-4 AVC SMPTE VC-1
Codecs de audio obligatorios	LPCM Dolby Digital	LPCM Dolby Digital DTS
Codecs de audio opcionales	DTS	Dolby Digital Plus Dolby True HD DTS-HD Master Audio
Interactividad	DVD-Video	BD-J

La llegada de la alta definición exigía la creación de un nuevo formato, capaz de almacenar mucha más información de lo que puede dar de sí un DVD. Auspiciado por un consorcio de compañías de electrónica (la *Blu-ray Disc Association*, entre las que se encuentran **Sony, Phillips, Samsung, Panasonic, Pioneer** y otras), el disco óptico *Blu-ray* es la respuesta a las nuevas necesidades de la industria del entretenimiento. Puede almacenar hasta 25 GB de información (casi 6 horas de vídeo en alta definición, más audio) en una sola capa, 5 veces más que un DVD. Los *Blu-ray* de doble capa (50 GB) ya son una realidad, y se trabaja en discos de 4 y 8 capas, lo que daría una capacidad de 200 GB. Imagina todo lo que podría dar de sí un solo disco, ya sea tratándose de una película o de un videojuego para **PlayStation 3**. La nueva máquina de **Sony** apostó por el «láser azul» y, de hecho, está considerada por la *Blu-ray Disc Association* como «la cabeza de lanza» del formato para introducirse en el mercado doméstico. **PlayStation 3** no es sólo la consola de videojuegos más potente del mercado, sino que además es el reproductor de *Blu-ray* más asequible ›



EXTRAS INTERACTIVOS › Gracias al Blu-ray Disc Java disfrutarás de los contenidos extras sin detener la reproducción de la película. Podrás observar documentales y Making Of de una determinada escena, mientras sigues viéndola.

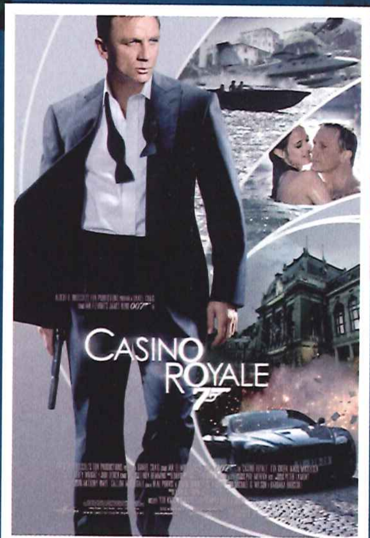


MÁS DE 35 PELÍCULAS PARA ESTRENAR TU PLAYSTATION 3

Para marzo ya habrá a la venta 38 películas en Blu-ray. En cabeza va la propia Sony Pictures (con 26 lanzamientos), que comenzó a distribuir títulos desde el pasado mes de octubre. 20th Century Fox ha anunciado 4 lanzamientos (entre los que se hallan Los Cuatro Fantásticos), Buena Vista ha confirmado 8 para el primer trimestre de 2007 y ha adelantado otros 17 más, que irán viendo la luz en meses siguientes.

CASINO ROYALE

Las nuevas aventuras de James Bond no sólo han pulverizado las taquillas y renovado completamente la franquicia del agente 007, sino que se convertirá en uno de los lanzamientos más espectaculares del año para el formato Blu-ray. Los rumores apuntan a un lanzamiento en España para el próximo mes de marzo, y aunque no se ha hecho oficial el contenido extra que ofrecerá, se sospecha que será algo impresionante, teniendo en cuenta que llegará en formato doble capa (50GB). Estad atentos a la sección DVD (que tendrá que rebautizarse cómo DVD/Blu-ray) del próximo número, en la que os ofreceremos más información.





MANDO A DISTANCIA PARA PS3 > Aunque se puede utilizar el pad Sixaxis para usar las principales funciones del reproductor Blu-ray, Sony ya ha confirmado el lanzamiento de un completo mando a distancia para PS3.

del mercado. Por 499 € podrás disfrutar en casa de películas con una calidad de imagen y sonido sin precedentes, y una resolución de hasta 1920x1080p. El disco *Blu-ray* es capaz de albergar, sin comprimir, sonido *surround* de hasta 7.1 canales, tanto en *Dolby* como DTS-HD. La utilización del BD-J (*Blue-ray Disc Java*) revolucionará, además, tu concepción de los extras, permitiéndote acceder a los contenidos adicionales mientras continúas viendo el filme. Algunos de los lanzamientos *Blu-ray* de **Sony Pictures HV** (*Black Hawk Derribado*, por ejemplo) ya incluyen esta opción, mediante la tecnología *Blu-Wizard*. También se ha anunciado la posibilidad de, en lanzamientos futuros, descargar vía On-line nuevos contenidos adicionales. De esta forma, podrías comprar la edición sencilla de una película, y si te gusta, descargarte los extras mediante «micropagos». Los coleccionistas se alegrarán además al saber que los discos *Blu-ray* están protegidos por una capa especial (bautizada como *Durabis*) resistente a los arañazos y la suciedad. Atrás quedarán los días en los que no podías arrancar una película porque el disco tenía marcadas las huellas de unos dedos. Su insuperable calidad de imagen y sonido, la mayor capacidad de almacenaje y el apoyo del 85% de la industria de consumo electrónico parecen convertir el formato *Blu-ray* en el favorito para ganar la apuesta de la alta definición, frente a su rival *HD-DVD* (una creación de Toshiba). De todas formas, no te deshagas de tu colección de películas en DVD, porque **PlayStation 3** también podrá reproducirlas. A partir del próximo número os ofreceremos información puntual de los lanzamientos *Blu-ray* que irán apareciendo en el mercado.

LOS MEJORES JUEGOS DE 2006



¡VOTA...

PREPÁRATE PARA VIVIR UNA NUEVA EDICIÓN DE LOS PREMIOS QUE OTORGA PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL A LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO. EN ESTA OCASIÓN LA COMPETICIÓN VA A ESTAR MÁS REÑIDA QUE NUNCA Y ADEMÁS PUEDES SER EL AFORTUNADO GANADOR DE UNA PLAYSTATION 3

COMO EN AÑOS ANTERIORES, PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL DEJA EN VUESTRAS MANOS LA ELECCIÓN DE LOS MEJORES JUEGOS. QUIÉN MEJOR QUE VOSOTROS PARA HACERNOS SABER LOS TÍTULOS QUE OS HAN HECHO VIBRAR EN LOS DIFERENTES GÉNEROS Y, POR SUPUESTO, ESE JUEGO QUE SE HA QUEDADO GRABADO EN TU MEMORIA DURANTE 2006.

ESTA VEZ HEMOS CAMBIADO EL SISTEMA DE VOTACIÓN, QUE PODRÉIS EFECTUAR ENVIANDO UN SMS QUE SUPONE LA ENTRADA AUTOMÁTICA EN EL SORTEO DE 1 PLAYSTATION 3, 1 PSP + 1 RATCHET & CLANK, 1 PS2 + 1 GOD OF WAR 2 Y 2 PACKS COMPUESTOS POR 1 GOD OF WAR 2 + 1 RATCHET & CLANK

CÓMO CONCURSAR

Para ayudarnos a elegir los mejores juegos de 2006 tan sólo tienes que seguir estos pasos. Envía un SMS al 5575 poniendo la palabra mejoresps2, espacio + tu selección de juegos (letra de categoría y número del juego sin espacios) tal y como se indica en el siguiente ejemplo: mejoresps2 A1B2C3D4E5F6G7H8I9J10

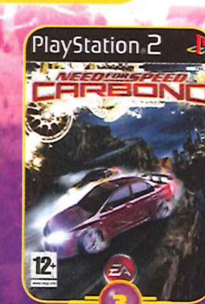
EJEMPLO:
PARA: 5575
MEJORESPS2
A1B3C5D3E1
F3G4H5I3J1

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de febrero de 2007.

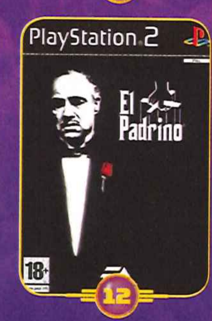
A MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION 2

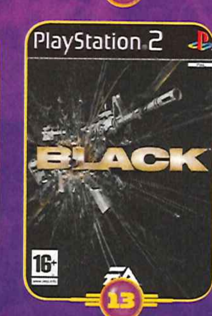








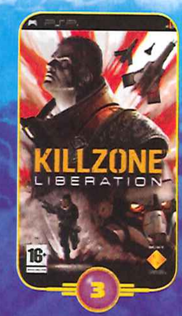


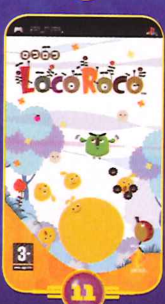


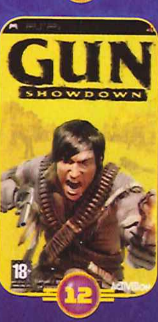
B MEJOR JUEGO DE PSP

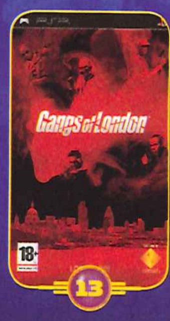






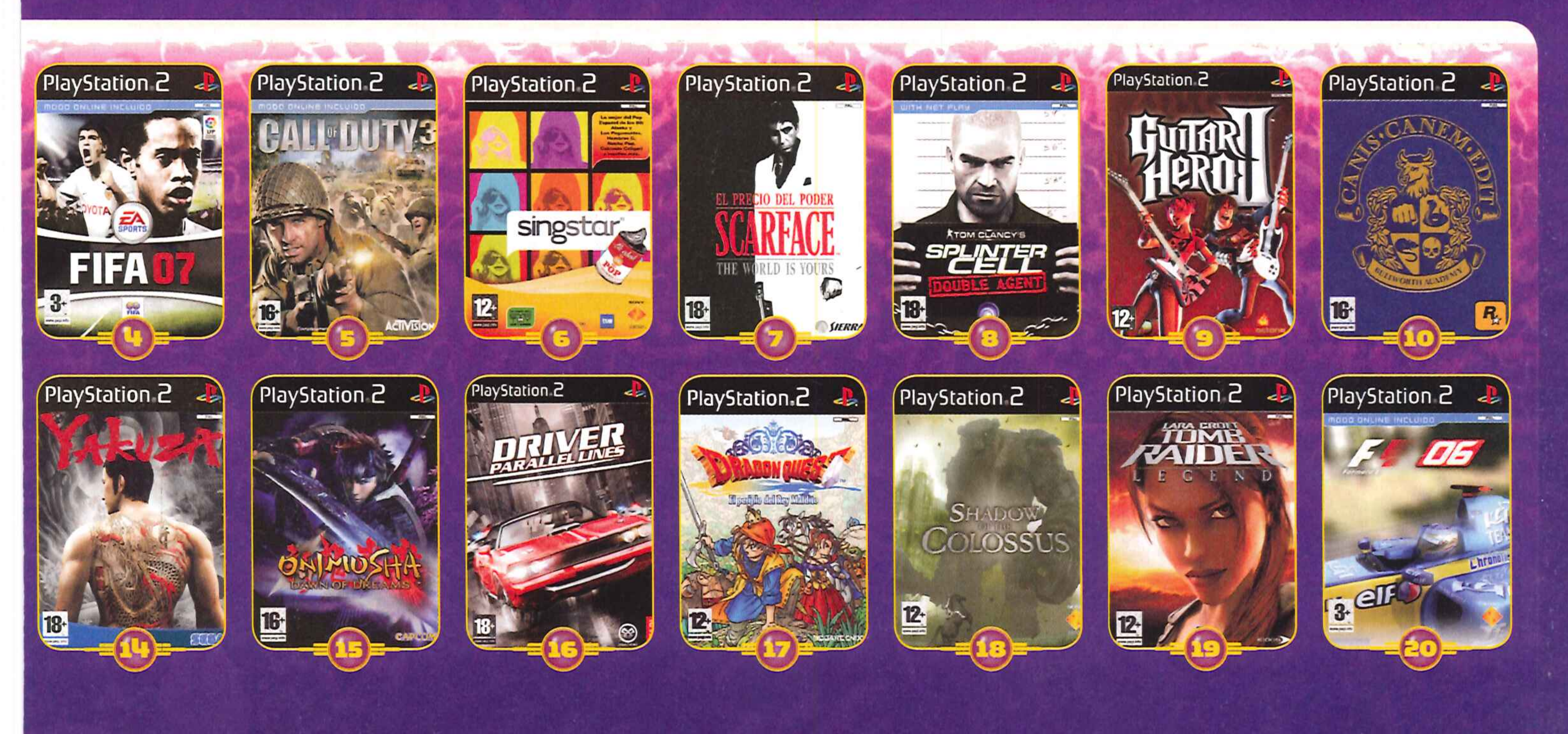






...Y GANA UNA PS3!

... Y MÁS PREMIOS





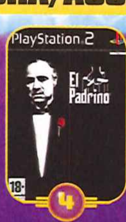


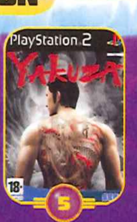
C MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ACCIÓN





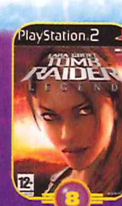
















D MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

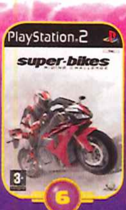
















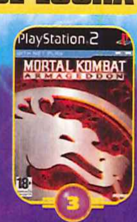




E MEJOR JUEGO DE LUCHA











F MEJOR JUEGO RPG





















G MEJOR SHOOTER











H MEJOR JUEGO DEPORTIVO











I MEJOR PARTY GAME












J MEJOR JUEGO ON-LINE













Nombres de sobra conocidos por todos los jugones pueblan las páginas de la sección más oriental de la revista. Grandes sagas que, de una forma o de otra, regresan a la actualidad del mundo PlayStation.

SHINING FORCE EXA

CONTINÚA LA REVOLUCIÓN JUGABLE EN LA VETERANA SERIE

PS2



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SEGA**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN:
18 ENERO 2007

Hace un par de años, **Sega** sorprendió a propios y a extraños lanzando un nuevo capítulo de una saga que debutó hace ya quince años en MegaDrive. La sorpresa venía dada, además de por el tiempo que había pasado desde su última entrega, por el hecho del cambio que había experimentado en su mecánica. De un juego de rol y estrategia en el que el jugador debía mover a sus unidades por un mapeado dividido en casillas, había pasado a convertirse en un *RPG* de acción en la más pura línea de *Baldur's Gate* o *Champions Of Norrath*, aunque con toda la parafernalia tan típica de los nipones. Ahora llega a esas tierras su secuela, que presenta más o menos las mismas características, aunque evoluciona en ciertos aspectos. El mundo de fantasía medieval en el que se desarrolla sigue siendo el mismo: humanos, elfos, enanos y centauros (una especie característica de la saga) siguen estando presentes. En esta ocasión, el jugador podrá elegir entre dos personajes diferentes al comenzar la aventura: un guerrero o una hechicera. Esta elección determina en gran manera el estilo de juego, pues ambos protagonistas cuentan con distintas formas de ataque. En cualquier caso, y como ocurría en *Shining Force Neo*, la mecánica continúa siendo un tanto «machacabotones». Decenas, incluso cientos de enemigos de forma simultánea atacarán a tu grupo de héroes (esto provocaba en su antecesor ralentizaciones en el motor gráfico, pero en esta entrega parece haberse solucionado). Por lo tanto, hay poco lugar para la estrategia presente en otros títulos similares. Empuña el arma más fuerte que tengas y reparte a diestro y siniestro. Claro que las opciones de ataque son muchas y muy variadas. Al enorme catálogo de

«ROL MUY ARCADE EN UN MUNDO DE FANTASÍA MEDIEVAL»

armas de corto y largo alcance (todas ellas customizables) se unen otros tantos hechizos. En casi cualquier momento, además, estarás acompañado por otros personajes controlados por la CPU que pondrán las cosas algo más fáciles. Además, ahora existe la posibilidad de crear una fortaleza que sirve de base de operaciones, de forma similar a lo visto en la saga *Suikoden*.



MI CASA, TELÉFONO... > Como mayor novedad en esta entrega, se ha incluido la posibilidad de crear una fortaleza que hace las veces de cuartel general de tu grupo de héroes. Además, podrás ir ampliándola y mejorándola a medida que avance el juego.



TOP 5

1. MGS PORTABLE OPS (KONAMI)
2. DAWN OF MANA (SQUARE-ENIX)
3. WILD ARMS 5 (SONY C.E.)
4. MOBILE SUIT GUNDAM S.D. (BANDAI)
5. YAKUZA 2 (SEGA)

LOS + ESPERADOS

1. MONSTER HUNTER PORTABLE 2 (CAPCOM)
2. SHINING WIND (SEGA)
3. PERSONA 3: FES (ATLUS)
4. DRAGON SHADOW SPELL (BANPRESTO)
5. SHINJUKU NO OKAMI (CAPCOM)



NOS QUEDAMOS SIN ÉL

Hace un par de años Sega lanzó en Japón y en Estados Unidos Shining Force Neo, precedente inmediato del título que nos ocupa. Suponía una ruptura con la mecánica de la saga. No llegó a ver la luz en nuestro continente, ¡ooohh!.

OBJETOS Y MAGIAS > El sencillo e intuitivo sistema de control asigna diferentes botones del mando a las distintas acciones del personaje, para no tener que recurrir a los incómodos menús.







PARODIUS PORTABLE

DELIRIO ESPACIAL EN FORMA DE «MATA-MATA»

Después de hacerlo con su saga más popular, *Gradius*, **Konami** ha decidido recopilar para la portátil de **Sony** los capítulos de sus otras series de matamarcianos más clásicas. Una de ellas es ***Parodius***. Y su nombre lo dice todo, ya que se trata de una parodia en toda regla de las convenciones del género. Enemigos de lo más inverosímil, armas igual de delirantes y una explosión de luz, color y humor se dan cita en estas cinco entregas, que van del año 1990 al 1998. ¡¡Y con una pegatina para **PSP** gratis!!



UNA GUERRA POCO SERIA > La gracia del juego está en las hilarantes situaciones a las que tendrás que enfrentarte.

PSP





COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
GÉNERO: **SHOOTER**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **25 ENERO 2007**

SALAMANDER PORTABLE

VUELVE LA ÉPOCA DORADA DE LOS SHOOTER

PSP

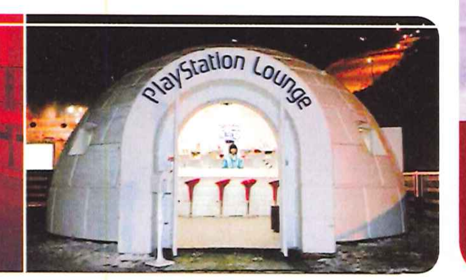
COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
GÉNERO: **SHOOTER**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **25 ENERO 2007**



Y lo mismo ocurre con la que sea, quizá, la menos conocida de las sagas de matamarcianos de **Konami**, en parte porque más que una serie propia se trate de una especie de «historia alternativa» del mítico *Gradius*. La recopilación incluye cinco juegos: las dos entregas de *Salamander*, *Xexex*, *Lifeforce* y *Gradius 2*. Y sí, también se consigue con el *pack* una pegatina para la consola.

AKIHABARA BLUES

Este mes cambiamos de país, en esta ocasión se trata de Corea del Sur. Pero es que me parecía irresistible la idea que ha puesto en marcha Sony para promocionar sus consolas: una especie de Iglú-Bar donde los asistentes pueden probar las últimas novedades mientras toman algo (con hielo, eso sí).

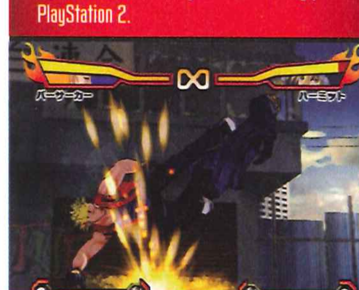


JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS

TWINBEE PORTABLE
La tercera recopilación que Konami lanza corresponde a las cinco entregas de Twinbee, otro shooter, esta vez vertical y con estética anime muy colorista.

SEGA AGES: MONSTER WORLD
Seguimos con las recopilaciones, porque Sega lanza otro capítulo de su serie de clásicos Sega Ages con las seis entregas de Wonderboy para PlayStation 2.



SHIJOU SAIKYOU NO DESHI: KENICHI
Este bonito nombre esconde un nuevo juego de lucha uno contra uno de Capcom, basado en una popular serie de anime y protagonizado por un joven estudiante de artes marciales.



KINGDOM HEARTS II FINAL MIX •
Dos juegos por el precio de uno. La versión ampliada y mejorada de KHII ,y el remake de Kingdom Hearts: Chain Of Memories, aquel extraño experimento de cartas.

A LA VENTA EL 23 DE FEBRERO

FINAL FANTASY® XII

DESAFÍA A UN IMPERIO. LIBERA UNA NACIÓN. CAMBIA EL MUNDO.

"EL CAPÍTULO MÁS REVOLUCIONARIO Y ESPERADO DE LA SAGA."
OFICIAL PLAYSTATION 2

"LA ENTREGA MÁS ORIGINAL E INNOVADORA DE LA ÚLTIMA DECADA."
PLAYMANÍA



WWW.FINALFANTASY12.EU.COM



PlayStation 2

SQUARE ENIX

PS3



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **INSOMNIAC**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1-40**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**



LA MARABUNTA
> Casi siempre serás superado en número, y por mucho, por el ejército enemigo. Eso sí, cantidad no es lo mismo que calidad. ¡¡Demuestra la superioridad de los humanos!!



RESISTANCE: FALL OF MAN

EVITA QUE DESAPAREZCA NUESTRA ESPECIE

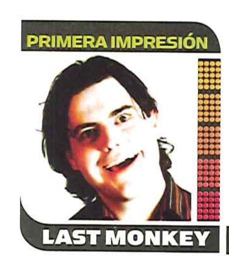






Ríos de tinta han corrido ya sobre la nueva producción de **Insomniac** (los creadores de *Ratchet & Clank*) para la recién nacida consola de **Sony**. Si eres un tipo bien informado (a buen seguro que lo eres, pues compras esta revista) ya sabrás que ha recibido las mejores notas en su lanzamiento americano y japonés de todo el catálogo inicial de **PlayStation 3**. Y, tras jugar unas cuantas horas con la versión final que disponemos, estamos en posición de asegurar que virtudes no le faltan. La mejor comparación posible que se puede hacer al juego es con una gran superproducción de Hollywood. Y es que todos y cada uno de sus apartados han sido cuidados al máximo, empezando por su original argumento. Corre el año 1951, y la situación en Europa y Asia es muy diferente a la que hemos aprendido en los libros de historia. Una extraña raza alienígena conocida como las Quimeras apareció hace dos décadas y desde entonces han conquistado la gran mayoría del Viejo Continente. Nadie sabe con certeza de dónde proceden, pero sus intenciones están claras: acabar con la raza humana. En un intento desesperado por frenarlas, los ingleses organizan un contraataque pidiendo la ayuda de los americanos. La última esperanza de la humanidad reside en el interior de un convoy enviado por los yanquis al corazón de Gran Bretaña. Pero algo sale mal. Las Quimeras asaltan la expe-

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

EL MEJOR BAUTISMO POSIBLE DEL GÉNERO EN PS3. UN TÍTULO IMPRESCINDIBLE PARA TODOS.



ARMAS

AUGER
Rifle de penetración de las Quimeras. Sus disparos son capaces de atravesar la materia sólida.

BULLSEYE
Representa el arma más común de las Quimeras. Cuenta con una gran cadencia de disparo.

FAREYE
Rifle de francotirador del ejército inglés. Con él, el tirador es capaz de «ralentizar» el tiempo.

ROSSMORE 236
Escopeta de combate de la armada inglesa. Se puede disparar a través de uno o de sus dos cañones.

L209 LAARK
Lanza misiles que pueden ser guiados por el tirador. Sin duda, muy eficaz contra vehículos pesados.

BESTIAS PARDAS > Según avance el juego te irás encontrando con todas las formas de evolución de las Quimeras. Algunas de ellas no necesitan presentación (tampoco te la harán, de todas formas).

EL HÉROE > Habla poco, pero sus armas lo dicen todo por él.

dición y acaban con todos los que la formaban, menos con el sargento Nathan Hale. Los tres días siguientes en la vida de este hombre son los que vivirás si decides embarcarte en esta aventura. Infectado por el virus de las Quimeras, deberás ayudar a los británicos a recuperar el convoy y ganar una batalla dentro de la gran guerra contra los invasores. Para sostener este logrado argumento, se ha creado una ambientación a la altura. Desde la secuencia de introducción a los escenarios, pasando por los personajes secundarios y los diálogos, todo emana el pesado aire de desesperanza y oscuridad de una guerra que se sabe perdida. Las localizaciones reales de Reino Unido en las que se desarrolla la acción (tales como York, Manchester o la mismísima capital, Londres), se encuentran reproducidas con gran exactitud, incluso con la aparición de edificios que fueron destruidos en la Segunda Guerra Mundial (en la historia del juego nunca se produjo, ya que los humanos tenían algo más importante contra lo que combatir, obviamente). Escenarios desolados, de arquitectura gris y perfectamente destruida. A medida que avances en el juego, eso sí, podrás contemplar también tremendos ejemplos de cómo los enemigos han

VEHÍCULOS

U/AV-17 HAWK
Nave aérea de transporte de la infantería humana. Cuenta con ametralladoras de calibre 30 para proteger a los soldados.

STALKER
Plataforma móvil de armas pesadas de las Quimeras. Cuenta con cañones AA y lanzamisiles.

M-12 SABERTOOTH
Tanque ligero del ejército de los Estados Unidos. Monta un rifle de 80 mm y una ametralladora. Puede ser transportado por aire.

LU-P LINX
Vehículo todoterreno ligero de la armada británica. Cuenta con una ametralladora capaz de disparar en 360 grados.





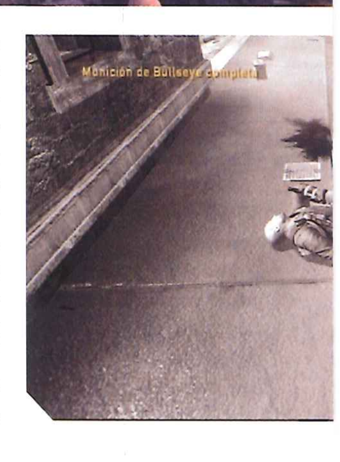
LA CHICA > Esta es Parker, una combatiente británica con la que Nathan hará buenas migas...

¿Americano? Creía que las quim





transformado esta realidad humana para adaptarla a su estilo de vida. Y como si del mejor guión de cine se tratara, el desarrollo de este ***Resistance*** no deja ni un minuto de respiro. Y no mediante disparos y más disparos sin sentido, sino a través de un cúmulo de situaciones variadas e intensas en las que el jugador deberá demostrar algo más que la facilidad para apretar el gatillo. La variedad de enemigos y su elevada inteligencia artificial se combinan perfectamente con el original e ingenioso catálogo de armas que los programadores han puesto a disposición del jugador. Estos genios ya tenían experiencia en este apartado (recuerda algunas de las delirantes pistolas de Ratchet...). Ahora, un realismo que parece sacado de un *shooter* de la Segunda Guerra Mundial se combina con una imaginación sin parangón. Cada una de ellas cuenta con un disparo principal y otro secundario, siendo posible con este último crear un escudo de energía, ralentizar el tiempo para apuntar mejor o dirigir los proyectiles a tu antojo. Cada situación permitirá ser afrontada de maneras distintas según el estilo de juego que prefieras. Y es que las Quimeras son malas, muy malas. Como si de



QUIMERAS

SLIPSKULL
Poseedores de gran agilidad y rapidez, esta especie de Quimera prefiere los ataques por la retaguardia.

GREYJACK
Representan el límite de la evolución dentro de las Quimeras de forma humana. No llevan ninguna armadura.

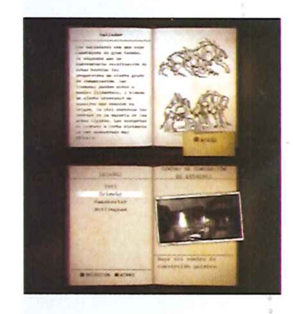
MENIAL
Los obreros de las Quimeras, creados para desarrollar tareas sencillas. Sin embargo, atacarán a los humanos.

HYBRIDS
Representan el grueso de la infantería de las Quimeras. Su gran número y su inteligencia los hacen mortales.

CONVERSIÓN > En una de las fases del juego serás testigo de cómo los humanos se convierten en Quimeras. Aterrador.

s habían bloqueado en York.

CLAVES



1 El juego incluye abundante material de consulta sobre armas, enemigos y localizaciones al que podrás acceder en todo momento.



2 En cualquier momento del juego, al pulsar el botón R2 la acción se detendrá y podrás seleccionar el arma, humana o quimérica, que más se adapte a tus necesidades.



MODO CAMPAÑA PARA DOS JUGADORES Y HASTA 40 A TRAVÉS DE INTERNET

un *Survival Horror* se tratara, aparecerán de la nada para darte un susto de muerte, se colocarán a tu espalda para intentar pillarte desprevenido o acabarán en un segundo con todos los integrantes de tu unidad para aumentar esa sensación de impotencia. Mejor no te encariñes mucho de ellos... Tampoco se han olvidado los programadores de crear una serie de modos de juego para convertir ***Resistance*** en un título que te puede durar semanas y semanas. La historia principal del juego puede ser abordada por dos participantes de forma cooperativa. Hasta cuatro usuarios pueden competir en la misma consola en alguno de los variados desafíos que propone la opción multijugador. Y hasta cuarenta podrán conectarse, provenientes de cualquier parte del mundo, para disputar auténticas batallas campales. Este despliegue técnico sin precedentes se completa con un apartado gráfico de lo más potente, sin una sola ralentización a la vista y con todo tipo de efectos de última generación. Es una pena que la resolución máxima sea de 720p, pero teniendo en cuenta lo que cuesta ahora mismo un televisor que soporte los 1080p, ¿a alguien le importa? A nosotros no, desde luego.

PS3



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SEGA AM#2**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**







VIRTUA FIGHTER 5

LA SAGA DE LUCHA MÁS JUGABLE SE ESTRENA EN LA NUEVA GENERACIÓN

Mientras que algunos títulos de la serie *Virtua* se caracterizan por su jugabilidad inmediata y desarrollo *arcade* (como por ejemplo, *Virtua Tennis* o *Virtua Striker*), la quinta entrega del primer juego de lucha 3D de la historia se convierte en uno de los *beat'em-up* más realistas (dentro de unos límites impuestos por la propia saga, claro). Al igual que *Virtua Tennis 3*, la versión original de ***VF5*** funciona bajo el *hardware Lindbergh*, que tiene no pocas similitudes con el sistema de vídeo de **PS3** y que es capaz de mostrar los personajes y escenarios más realistas y espectaculares que hemos visto nunca en un juego de lucha. Mientras que muchos de los movimientos nos recordarán a anteriores ediciones de la saga, las texturas, la física y ciertos elementos como los gestos faciales de ***Virtua Fighter 5*** sorprenderán a cualquier buen aficionado a la lucha. La nueva física, más auténtica que nunca, jugará un papel bastante importante en el desarrollo de los combates, así como el repertorio de golpes que sea capaz de memorizar el jugador y, por supuesto, la capacidad para ejecutarlos en el momento oportuno. Al contrario de lo que ocurre en la saga *Tekken*, las diferencias entre un novato y un experto usuario de *Virtua Fighter* son abismales. En un 99% de los casos, el jugador experimentado tumbará sin demasiados problemas a cualquier «machacabotones» pesado. Para aprender los mejores

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

EL BEAT'EM-UP MÁS JUGABLE, AHORA ES EL QUE MEJORES GRÁFICOS MUESTRA. LO MALO: NO TENDRÁ JUEGO ON-LINE.

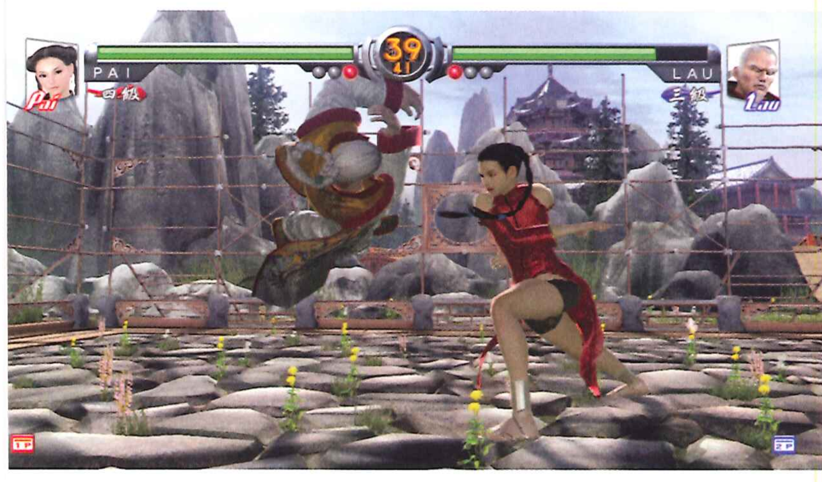


LUCHA LIBRE > Wolf y El Blaze comparten estilo de lucha, aunque el primero es más “bruto” y el segundo mucho más acrobático.









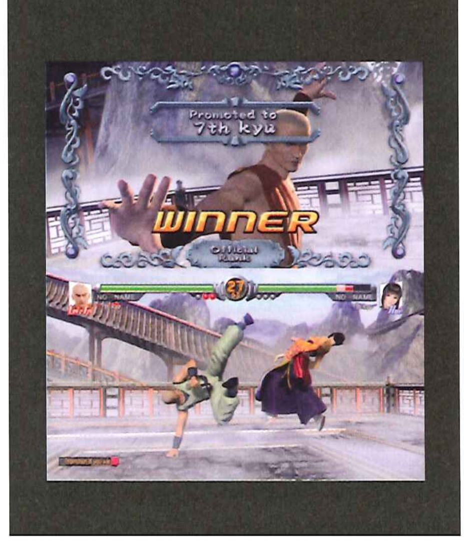


14 AÑOS... > Ya hace casi tres lustros que el primer Virtua Fighter apareció en los salones recreativos de todo el mundo. Lau parece el más afectado por la edad en esta quinta entrega de la saga de lucha de Sega.

ataques y *combos*, nuevos y clásicos, ***VF5*** ofrecerá (al igual que *VF4 Evolution*) el modo *Dojo*, una especie de entrenamiento de lo más minucioso. Especialmente indicado para los jugadores «solitarios», el título añade también el modo *Quest*, estrenado en *Evolution*, que permitirá personalizar a tu luchador con cientos de elementos y accesorios que tendrás que conseguir antes en simulados salones recreativos (que hay en Japón) contra un sinfín de usuarios virtuales que presentarán unas marcadas rutinas, habilidades y técnicas de lucha. No tenemos ninguna duda de que, al menos hasta que aparezca la nueva entrega de *Tekken* para **PlayStation 3**, ***Virtua Fighter 5*** se convertirá en el *beat'em-up* más espectacular y jugable (y nadie nos asegura que después del lanzamiento de la nueva entrega de la saga de **Namco** vaya a dejar de serlo). La única nota negativa, al igual que con *Virtua Tennis 3*, es que no incorpora opciones de juego a través de Internet.

MODO QUEST

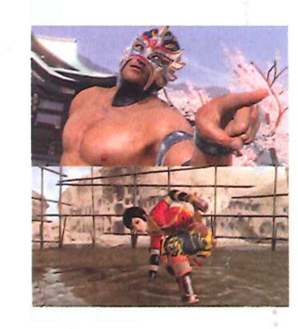
El divertidísimo modo de juego estrenado con Virtua Fighter 4 Evolution para PS2 también estará disponible en esta nueva entrega. En él, tendrás que recorrer diferentes salones recreativos japoneses (que existen en la vida real), donde encontrarás jugadores virtuales de variada habilidad, dependiendo del salón elegido. A lo largo del modo Quest, podrás conseguir infinidad de elementos con los que personalizar el aspecto de tu personaje.







CLAVES

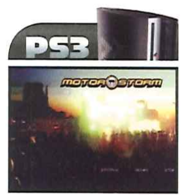


1 Blaze y Eileen son las dos nuevas incorporaciones al ya inmenso elenco de personajes seleccionables en esta nueva entrega de la saga.



2 Al igual que en Virtua Fighter 4 Evolution, una de las mejores maneras de aprender a manejar a todos los luchadores es a través del modo Dojo.

PS3



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **EVOLUTION STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**







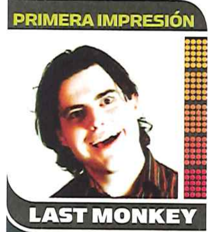


MAD MAX > Las carreras de MotorStorm son toda una mina para los recolectores de chatarra. Las piezas saltan por los aires a la mínima.

MOTORSTORM

SANGRE, SUDOR Y BARRO, MUCHO BARRO, EN EL ARCADE DE CONDUCCIÓN MÁS SALVAJE

PRIMERA IMPRESIÓN



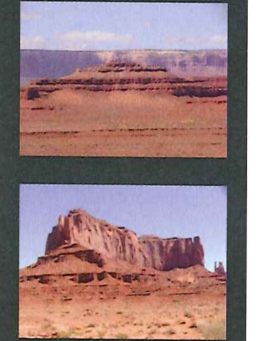
LAST MONKEY

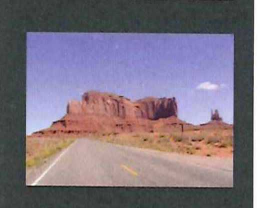
SI ALGUIEN DUDABA DE LA SUPERIORIDAD DE PLAYSTATION 3 QUE SE ECHE UNAS PARTIDITAS CON ESTE JUEGO.

La historia de este juego es, cuando menos, curiosa. La primera vez que tuvimos noticia de él fue durante la celebración del **E3** de hace un par de años. Un impresionante vídeo dejó a todos los asistentes (y al resto del globo) con la boca abierta. Pero pronto saltó la liebre: no se trataba de imágenes del juego en sí, sino de una composición de gráficos generados por ordenador que representaban la esencia de lo que luego sería el producto final. Al año siguiente esta producción británica volvió a visitar la Feria, ya en un estado jugable. Pero su nivel de desarrollo era bastante precario, por lo mostrado allí no convenció a casi nadie y pronto empezaron a surgir las voces de decepción. Hace no demasiado tiempo, tras innumerables imágenes del título que prometían ser reales (aunque muchos lo dudaban), una versión *demo* aterrizó en la *PlayStation Store* de Estados Unidos y Japón, y tras descargarla en sus consolas cientos de usuarios de **PlayStation 3** comprobaron que la espera había merecido la pena. Poco después, el juego fue lanzado oficialmente en Japón y nosotros ya tenemos entre manos esta versión. Hemos estado jugando con los ojos tan abiertos y con tan poco pestañeo que hemos necesitado colirio (incluido el director de esta revista). Y es que, aún a riesgo de parecer grandilocuente, ***MotorStorm*** está por encima de cualquier cosa que se haya visto con anterioridad. Pero lo mejor del juego es, sin duda, que rompe con la tendencia actual y devuelve a los *arca-*

MONUMENT VALLEY

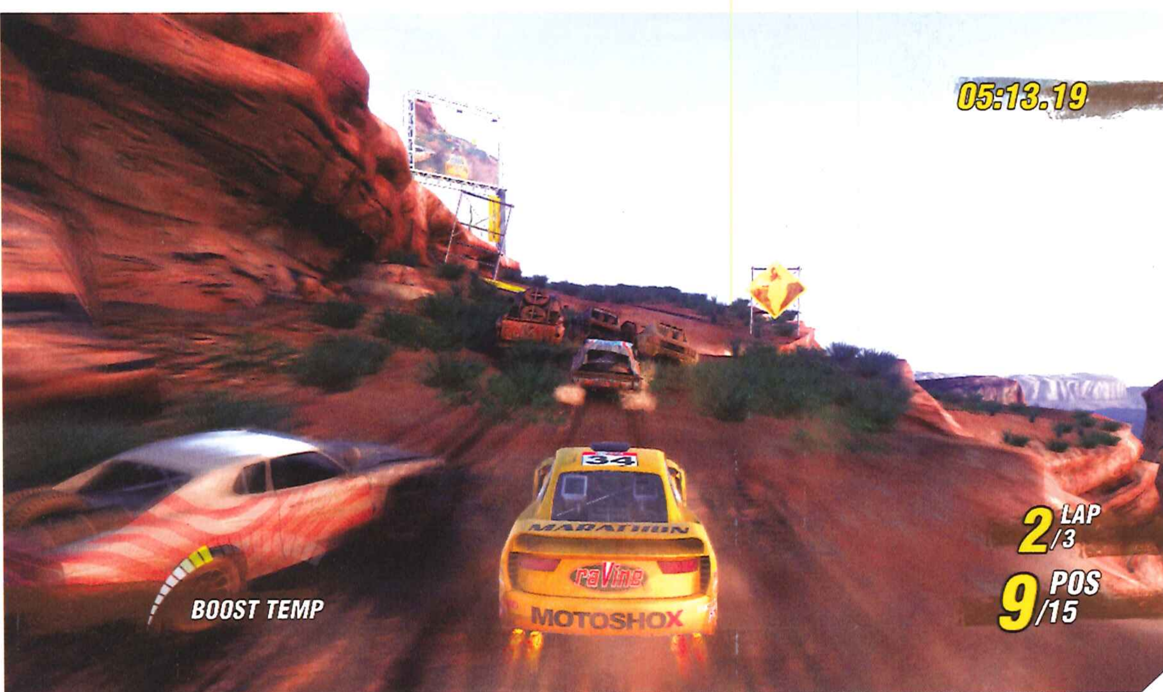
Los programadores han elegido este Parque Nacional de los Estados Unidos, que se encuentra en la frontera de Utah con Arizona para ambientar las carreras de MotorStorm. La característica roca caliza roja que lo compone es una de las imágenes más peculiares de la zona, habitada en sus orígenes por los indios navajos.











CLAVES



1 El modo principal de juego se llama Festival. A través de una serie de tickets accederás a las distintas competiciones que lo componen.



2 En cada una de estas competiciones se asignará el tipo de vehículo que puedes conducir. Algunas son realmente delirantes, como la que te pone sobre una moto en medio de camiones.

des de conducción a su forma más primitiva y divertida. ***MotorStorm*** demuestra que no es necesario contar con vehículos reales ni con una gran cantidad de ellos. Nadie necesita una inmensa ciudad que explorar libremente, ni miles de opciones de personalización, ni llamativas féminas, ni una historia que lo una todo. Unos pocos vehículos, unos cuantos circuitos y poco más es suficiente si las carreras son divertidas. Y en este título lo son, y mucho. Los gigantescos entornos, llenos de caminos alternativos, la increíble sensación de velocidad, el perfecto manejo de cada una de las monturas y, sobre todo, el comportamiento de los rivales, realista y con una mala leche extraordinaria, crean una jugabilidad que es casi tan valiosa como su apartado gráfico. Y todo esto sin hablar del motor físico, el más avanzado que ha visitado jamás un sistema de entretenimiento doméstico. Sólo queda esperar a que los programadores cumplan con lo prometido, y para su lanzamiento europeo en marzo incluyan todo lo que le falta para hacer de él un juego perfecto, como las posibilidades multijugador a través de Internet.



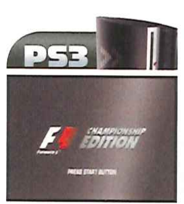
DE LA NADA AL TODO

En uno de los vídeos a los que se puede acceder desde el menú principal podrás contemplar imágenes del juego en sus diferentes estados de programación. Al comienzo, como puedes ver, sus vehículos parecían sacados de un vetusto cartucho con chip Super FX. Es increíble cómo avanza la técnica, como decía Paco Martínez Soria...









COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **STUDIO LIVERPOOL**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

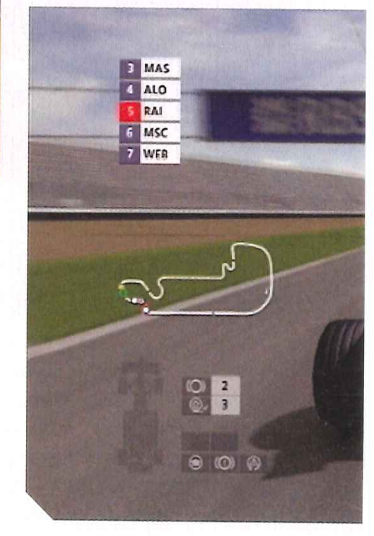








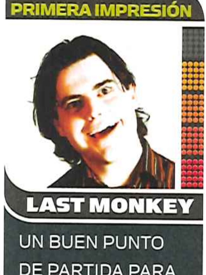
DESENFOQUE > El curioso efecto de «blur» que puedes ver en pantalla aparecerá al alcanzar grandes velocidades.



FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

DEBUT DEL GÉNERO EN PLAYSTATION 3

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

UN BUEN PUNTO DE PARTIDA PARA LA SIMULACIÓN AUTOMOVILÍSTICA DE LA FÓRMULA 1 EN LA NUEVA CONSOLA DE SONY.

Durante los últimos años un sub-género que parecía minoritario dentro de los juegos de conducción como es la simulación de la Fórmula 1 se ha convertido en todo un fenómeno de masas en nuestro país, debido en gran parte al éxito conseguido por Fernando Alonso. Ahora que el joven asturiano presenta su coche y su nueva escudería para la temporada 2007, las mentes pensantes de **Sony** han decidido que los aficionados al género que se hagan con una **PlayStation 3** durante su lanzamiento en marzo no tengan que esperar hasta otoño para disfrutar de su anual ración de velocidad, como suele ocurrir con las entregas para **PlayStation 2** y **PSP**. Así pues, han creado el primer capítulo de la saga para la nueva «bestia negra» basándose en la temporada pasada. De este modo, todo aquel que se haga con este *Formula One* comprobará que se han introducido todos los pilotos, escuderías, circuitos y demás parafernalia oficial de la competición de 2006. Pero claro, todo esto será seguramente lo de menos, ya que lo más importante de esta entrega es demostrar hasta dónde se puede llegar en lo que a realismo y perfección técnica se refiere en este nuevo sistema. Y por lo que hemos visto hasta ahora (la versión que disponemos aún no es la definitiva, y sólo permite jugar carreras rápidas en dos



ESCENARIOS > Todos los circuitos de la edición 2006 del Campeonato estarán presentes, y reproducidos con un grado de realismo inédito hasta la fecha, gracias a la potencia de la nueva PS3.



JUEGO ON-LINE > Por fin los aficionados podrán disfrutar de un robusto modo de competición a través de Internet, con rankings globales incluidos.





CÁMARAS DE JUEGO

El título de Sony C.E. incluye una buena cantidad de puntos de vista desde los que seguir la acción, ya sea desde el interior o el exterior del vehículo. Además, durante las repeticiones podrás acceder a otras muchas, cuya espectacularidad aumenta considerablemente.



CLAVES



1 El juego recoge todos los pilotos, escuderías, vehículos y circuitos de la temporada 2006, por lo que podrás ver a Alonso pilotando aún su Renault.



2 El control del juego no ha cambiado apenas con respecto a la versión para PS2, aunque finalmente se añadirá la posibilidad de controlarlo mediante el sensor de movimiento del Sixaxis.

circuitos, Monza e Indianápolis), la cosa promete. El modelado de los vehículos está tan conseguido que es complicado diferenciarlos de los reales. Se han incluido todo tipo de efectos de iluminación dinámica sobre ellos, lo que hace que tengan ese aspecto «reluciente» que puede apreciarse en las imágenes. La alta definición de la que hace gala el juego de **Studio Liverpool** es lo que tiene, y cuando se aplica a una disciplina como ésta los grados de realismo son sorprendentes. Incluso con los 22 coches en pantalla la fluidez del motor gráfico es absoluta. Lo mismo ocurre con los entornos. Hasta el más mínimo detalle de los mismos ha sido reproducido con una fidelidad absoluta. Además, el juego incorporará la posibilidad de ser controlado mediante los sensores de movimiento del mando de **PlayStation 3**, algo que añadirá aún más realismo.

Un completo modo On-line y posibilidades de interacción con **PlayStation Portable** (aún no se conoce en qué consistirá exactamente) completan la oferta de un juego que, a buen seguro, seguirá siendo uno de los más vendidos en este nuevo sistema que lo acogerá a partir de marzo.



PS3



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SEGA AM#2**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**



RAFA NADAL > Nuestro gran tenista patrio está mostrado en el juego con todo lujo de detalles visuales y técnicos.

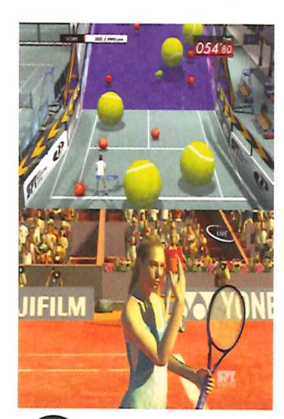


A DOBLES > Podrás jugar partidos de dobles junto a tres personas o tres tenistas controlados por la CPU.





CLAVES



1 El Campeonato Mundial estará repleto de minijuegos como el de la pantalla. Dependiendo de tu comportamiento en cada prueba, el tenista irá evolucionando unas determinadas técnicas.

2 Junto a la posibilidad de utilizar el Sixaxis para mover al tenista y golpear la pelota sin pulsar un solo botón, la versión PS3 de Virtua Tennis 3 incluye, como novedad con respecto a la recreativa, la posibilidad de jugar con tenistas femeninas.

VIRTUA TENNIS 3

LA MEJOR CARA DEL ARCADE DE SEGA

PRIMERA IMPRESIÓN

DOC

JUGABLE, DIVERTIDO, MUY COMPLETO Y GRÁFICAMENTE IMPECABLE; UNA LÁSTIMA QUE NO INCLUYA OPCIONES ON-LINE.

Aunque en los últimos años le ha salido algún que otro competidor más que decente (*Top-Spin 2*, por ejemplo), la supremacía *arcade* de la saga deportiva de **Sega** vuelve a manifestarse en esta nueva entrega, que llega a la nueva generación del entretenimiento con un aspecto increíblemente realista y la jugabilidad simple y directa que siempre ha caracterizado a *Virtua Tennis*. La combinación entre unos gráficos hiperrealistas y una jugabilidad *arcade* parece no encajar hasta que juegas la primera partida. Una vez más, **Sega** demuestra que la adicción y la jugabilidad no están reñidas en absoluto con unos buenos gráficos. El comportamiento, los gestos y los movimientos más característicos de jugadores mundialmente famosos como Rafa Nadal, Ferrero o Federer están representados con un realismo sin precedentes. **Sega** no ha querido dejar de lado el apartado jugable y ha evolucionado el ya típico modo *World Tour* con una agenda de partidos más seria y apretada (que requerirá al jugador tomarse algún día de descanso e incluso unas vacaciones), muchos más elementos para personalizar el aspecto del tenista (muchos de ellos, directamente, cómicos) y un sinfín de nuevos minijuegos con los que mejorar tus características que te permitirán acceder a competiciones más serias e importantes. Por desgracia, **Sega** se ha dejado algo en el tintero, ya que ha tenido que elegir entre incluir soporte para el *Sixaxis* (requerirá un tiempo de aprendizaje) y opciones On-line, optando finalmente por prescindir del juego a través de Internet. Una lástima.




16+
www.pegi.info
SHINOBIDO
La Leyenda del Ninja
PlayStation Portable
Shinobido™: Tales of the Ninja® 2005-2006 Spike Co., Ltd. /ACQUIRE Corp. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by ACQUIRE Corp. All rights reserved.
"PlayStation 2" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation.
EN NINGÚN SITIO
ESTARÁS A SALVO
Haces una visita silenciosa.
Das una muerte rápida a tus víctimas.
Tu sigilo es legendario. Vendes tus habilidades al mejor postor. Te reirías de la clemencia, pero no lo haces. Porque eres un ninja. Y los ninjas no se ríen. Jamás.
Shinobido - La Leyenda del Ninja.
TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PS2
shinobido-game.com
ACQUIRE
Spike















DERRAPA, QUE NO ES POCO > Deja las trazadas perfectas para el Gran Turismo. En Ridge Racer lo que cuenta es pisar al máximo el acelerador y tomar las curvas derrapando. Con ello no sólo humillaremos a nuestros perseguidores, sino que conseguiremos subir la barra de nitro para, en el momento preciso, multiplicar la velocidad del coche y dejarlos a todos tirados en la primera recta.

RIDGE RACER 7

EL REY DEL DERRAPE NO PODÍA FALTAR

PS3



COMPAÑÍA: **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR: **NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-14**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

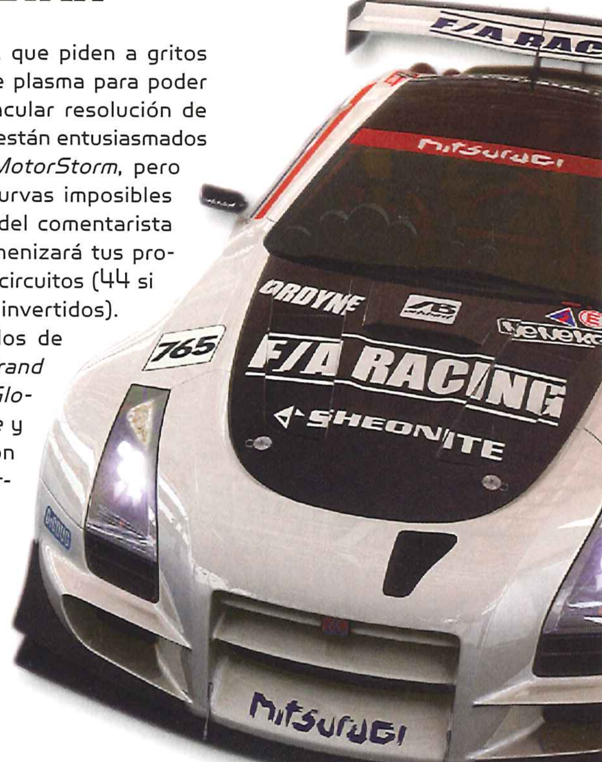
PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS

GRÁFICOS DE NUEVA GENERACIÓN Y LA MECÁNICA DE SIEMPRE. PARA MI, EL JUEGO IDEAL PARA ESTRENAR LA PS3.

Es imposible. No podemos imaginar el lanzamiento de una nueva consola de **Sony** sin que lo acompañe un *Ridge Racer*. Es toda una tradición, que se ha cumplido a rajatabla desde la aparición de la mítica **PlayStation** en el ya lejano 1994. Desarrollado por **Namco Bandai** en exclusiva para **PlayStation 3**, ***Ridge Racer 7*** es otra nueva reivindicación de la jugabilidad y la diversión sobre cualquier otro aspecto, incluyendo el realismo. Aquí lo que se lleva no es imitar la conducción real al estilo *Gran Turismo*, sino derrapar a velocidades de vértigo con coches de ensueño (nada de modelos reales, por supuesto). Lo primero que llama la atención al introducir la *beta* de ***Ridge Racer 7*** en **PlayStation 3** son sus cristalinos gráficos, que piden a gritos una televisión TFT o de plasma para poder disfrutar de su espectacular resolución de 1080p. En la redacción están entusiasmados con los barrizales de *MotorStorm*, pero yo me quedo con las curvas imposibles y la «macarresca» voz del comentarista de *Ridge Racer*, que amenizará tus progresos a lo largo de 22 circuitos (44 si contamos los circuitos invertidos). Encontrarás cinco modos de juego (*Ridge Racer Grand Prix, On-line Battle, Global Time Attack, Arcade* y *UFRA*). Este último son las siglas de la *Univer-*

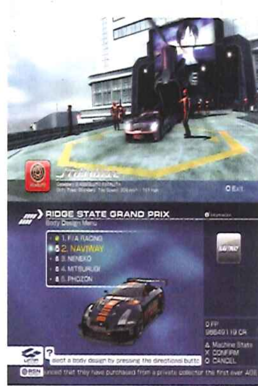
RR7 REIVINDICA LA JUGABILIDAD PURA Y DURA



¡CLASICAZO DE REGALO!

Como ya es tradición en los Ridge Racer, esta séptima entrega incluye un clásico Namco para amenizar la carga inicial. El elegido en esta ocasión no es otro que el mítico Xevious. Si decides instalar el Ridge Racer 7 en el disco duro de tu PS3 (algo recomendable ya que acortará los tiempos de carga), mientras podrás entretenerte jugando con Xevious.

CLAVES



1 Los circuitos y los rivales van siendo cada vez más duros. Sólo tienes dos posibilidades: ganar coches nuevos o mejorar los que ya has conseguido.



2 ¿Te gusta competir con otro amigo pero no tienes conexión On-line en casa? No te preocupes, la buena gente de Namco Bandai piensa en todo: Ridge Racer 7 ofrece un modo de pantalla partida.

40 MÁQUINAS DE ENSUEÑO > Los coches de Ridge Racer 7 no reproducen modelos reales, pero tampoco se les echa de menos. A cambio, podrás llegar a pilotar prototipos que parecen sacados de la NASA, aunque hasta entonces tengas que conformarte con conducir modelos un poco más convencionales. Incluso podrás llegar a darles tu propio toque personal gracias a las 375.000 modificaciones estéticas posibles.

sal Federation of Ridge Racers Association o, lo que es lo mismo, carreras especiales que podrás descargarte totalmente gratis de la *PlayStation Store*. Antes de entrar en ellas, te aconsejo que afines tu máquina a tope, utilizando para ello las 7.150 transformaciones de *tuning* que dispone cada coche. Y si encima quieres deslumbrar a tus rivales, contarás con 375.000 modificaciones visuales. Pero aunque estas cifras llegan a abrumar, lo realmente genial de ***Ridge Racer 7*** es que continúa con la misma jugabilidad de siempre. Se acelera con la X y se cambia la cámara con el Triángulo, se usa el R2 para los *nitros* y se acabó. El resto depende de tus reflejos y tu habilidad para aprovechar el rebufo de los rivales (que incluso aparece marcado en la pantalla con el término *Slipstream*). Cuando te canses de competir contra la máquina (algo improbable, ya que tendrás que superar 160 pruebas para convertirte en el as absoluto del asfalto) aún te quedará la diversión sin límite que ofrece el modo On-line, enfrentándote directamente a otros 13 jugadores del mundo o jugando en los tres modos cooperativos (*Team Battle*, *Pair Battle* y *Pair Time Attack*). ¿Se puede ofrecer más? Claro que sí, lleva el legendario *Xevious* para amenizar la carga inicial. Casi nada.



GRAND PRIX > La columna vertebral de Ridge Racer 7. La competición pura y dura con la que podrás embolsarte grandes cantidades de dinero para comprar coches.

HASTA 14 TÍOS QUEMANDO RUEDA

Uno de los mayores atractivos de Ridge Racer 7 es poder enfrentarse a otros 13 jugadores de todo el mundo vía On-line. Además cuenta con tres modos de juego cooperativo, para aquellos que prefieran hacer amigos en lugar de perderlos picándolos.

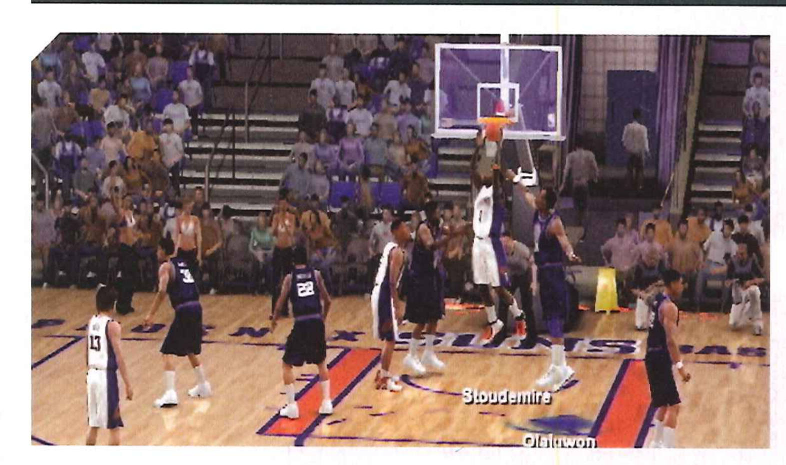




PS3



COMPAÑÍA: **2K SPORTS**
DESARROLLADOR: **VISUAL CONCEPTS**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-10**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**



MODO 24/7 NEXT > Aunque no aparece en la versión para PS2 se incluye el modo Historia.





NBA 2K7

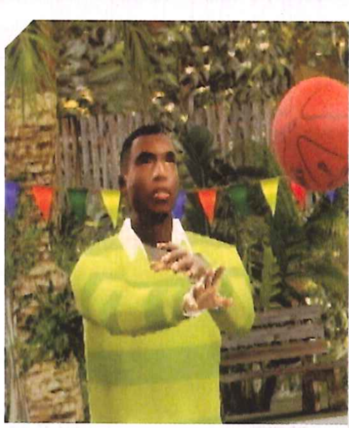
LA NBA DEBUTA EN PS3 A LO GRANDE

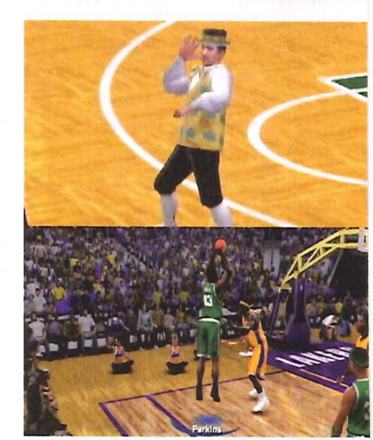
PRIMERA IMPRESIÓN

CHIP & CE

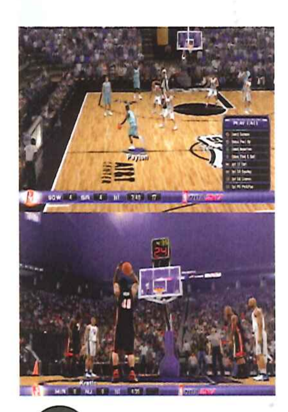
LA EXPERIENCIA CON VERSIONES ANTERIORES PERMITE DAR UN PASO ADELANTE. DESTACA EL GENIAL APARTADO VISUAL.

Normalmente desde que aparece una nueva consola hasta que llega al mercado el primer título de baloncesto, no suele transcurrir mucho tiempo. Lo habitual es que las compañías con algún programa de básquet para otras consolas sean las primeras en aprovechar las ganas de los nuevos usuarios. Así, las prisas hacen que lleguen títulos en los que los gráficos presentan más de una deficiencia y en los que las opciones y modos de juego estén muy limitados. Sin embargo, en esta ocasión, los futuros usuarios de **PS3** están de enhorabuena por dos motivos. El primero es que el retraso en el lanzamiento en nuestro país de la consola va a permitir que *NBA 2K7* sea uno de los títulos que la acompañen desde el momento de su lanzamiento. La segunda y más importante es que el programa se muestra muy superior a los que ya han salido en otros soportes. La clave es el aprovechamiento de la base técnica de la versión de Xbox 360, con la que la saga *NBA 2K* había dado un importante paso adelante especialmente en el apartado gráfico. En concreto, lo más destacado es el entorno visual con detalles, como los atuendos de los jugadores o los pliegues de la ropa, que dejan ver la evolución de la saga. No obstante, la reproducción física de los jugadores alterna parecidos realmente increíbles con otros que dejan algo que desear. Los detalles también se aprecian en el ambiente que rodea los partidos, con un





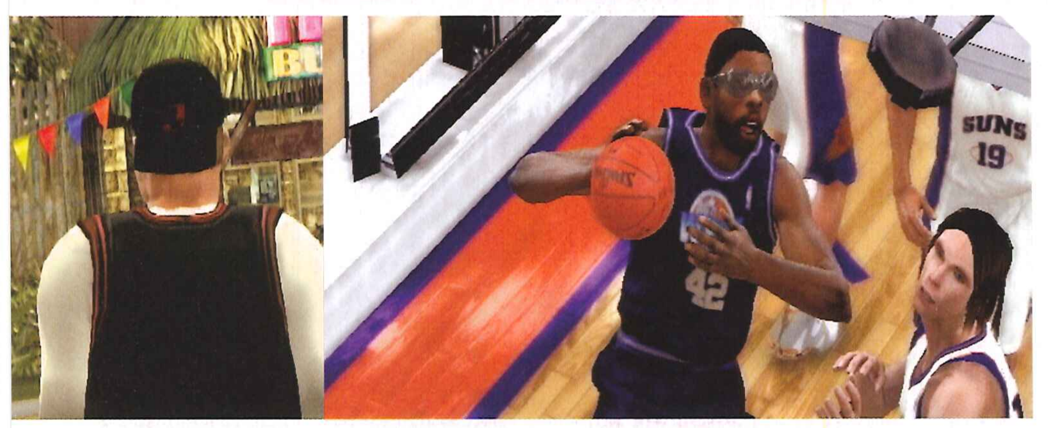
CLAVES



1 El programa ofrece una amplia variedad de opciones y algunas modificaciones en el sistema de control.



2 Garbajosa y Sergio Rodríguez siguen sin aparecer aunque se mantiene la promesa de actualización On-line. Esta vez Gasol sí luce barba.

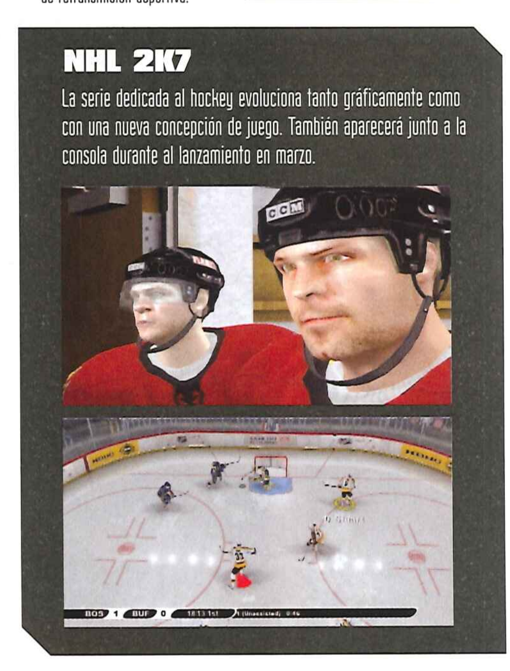


ESTILO TELEVISIVO > En los partidos prima el look de retransmisión deportiva.

público mucho más activo y hasta las mascotas de los diferentes equipos en plena acción. El control del juego apuesta por la intuición, tomando las premisas de las versiones para **PS2**. Sin embargo, se han añadido algunas novedades como la configuración del mando y un sistema de precisión en el lanzamiento especialmente apreciable en los tiros libres. También es importante reseñar la enorme variedad de opciones que incluye, muy lejos del espíritu espartano del que suelen pecar los primeros juegos de una consola; desde un modo *Manager*, con algunas novedades en los fichajes, hasta el modo Historia (con el nombre *22/7 Next*) que ha sido rescatado de versiones anteriores. Si a todo ello le añadimos la posibilidad de que hasta diez jugadores pueden participar simultáneamente vía On-line, es fácil darse cuenta de que estamos ante una magnífica piedra de toque para el baloncesto.

NHL 2K7

La serie dedicada al hockey evoluciona tanto gráficamente como con una nueva concepción de juego. También aparecerá junto a la consola durante al lanzamiento en marzo.

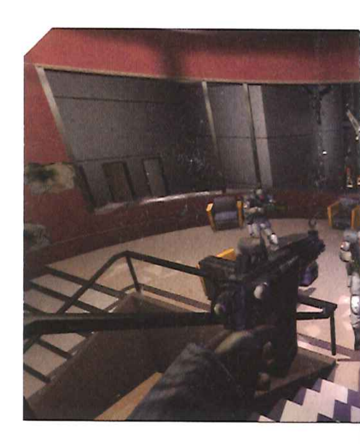




COMPAÑÍA: **VIVENDI**
DESARROLLADOR: **MONOLITH/DAY 1**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1-16**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

F.E.A.R.

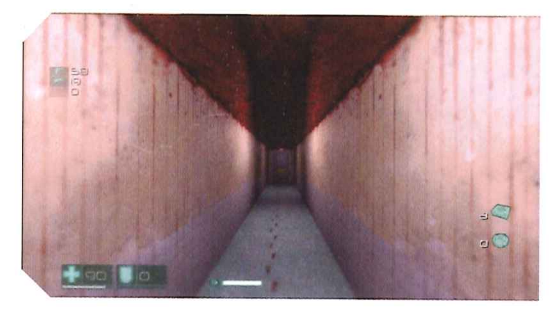
TEN MIEDO, TEN MUCHO MIEDO...





En un alarde de originalidad sin precedentes, los programadores de este título decidieron nombrarlo haciendo un ingenioso juego de palabras entre el nombre del equipo al que pertenece el protagonista y la palabra «miedo» en inglés. Aparecido originalmente para PC en el año 2005, esta producción ha sido desarrollada por la compañía americana **Monolith Productions**, en cuyo haber se hallan otros conocidos *shooters* en primera persona como *Alien Vs. Predator 2* o *No One lives Forever*. Sin embargo, para su conversión a consola, **Vivendi** recurrió a **Day 1 Studios**, un grupo con mucha menos experiencia en este campo.

En su momento el juego cosechó todo tipo de elogios entre la prensa especializada (algo que misteriosamente no se tradujo en un éxito de ventas) por su mezcla de acción sin freno y elementos más propios del *Survival Horror*, además de por poner en pantalla un despliegue de efectos gráficos nunca antes vistos. Claro, que de eso han pasado ya muchos meses y cuando **PlayStation 3** llegue por fin a Europa lo hará acompañada de juegos de acción en primera persona



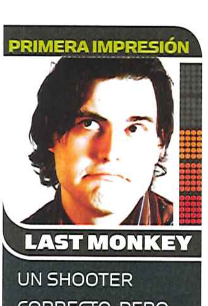




GORE A GO-GO > Los programadores intentan asustar al jugador introduciendo todo tipo de desagradables escenas como este pasillo lleno de sangre.

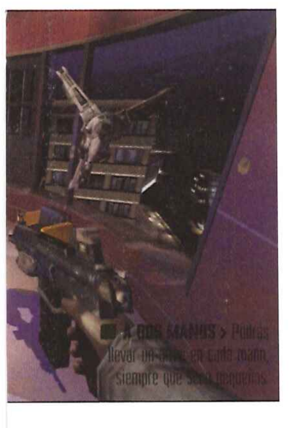


PRIMERA IMPRESIÓN



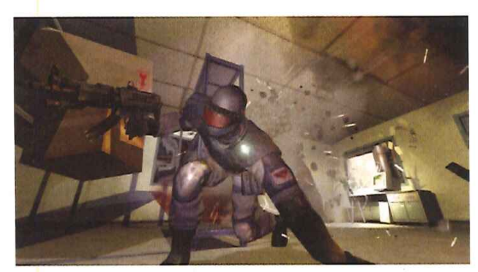
LAST MONKEY

UN SHOOTER CORRECTO, PERO QUE NO PARECE APORTAR NADA NUEVO A UN GÉNERO CON GRANDES TÍTULOS.



A DOS MANOS > Podrás llevar un arma en cada mano, siempre que sean pequeñas.





mucho más recientes, un hecho que sin duda puede repercutir en la valoración de este ***F.E.A.R.*** La historia del juego te pone en la piel de un miembro del equipo *First Encounter Assault Recon*, un gran grupo de élite del gobierno especialista en solventar situaciones de crisis con intervenciones rápidas.

Y es que, unos paramilitares no identificados se han hecho con el control de una instalación aeroespacial, tomando a sus trabajadores como rehenes.

Al llegar al lugar, comprobarás cómo las fuerzas del ejército enviadas han sido literalmente masacradas antes incluso de poder defenderse. Una fuerza oscura, personificada en la figura de una misteriosa niña, reina en el lugar. A partir de ese momento todo será acción a raudales, ambientes opresivos, experiencias paranormales y sustos, muchos sustos. Afortunadamente el protagonista, además de un completo arsenal de armas de fuego, contará con sus propios reflejos bastante potenciados, que le permitirán ralentizar la acción en cualquier momento para liquidar a todos los enemigos con mayor facilidad.

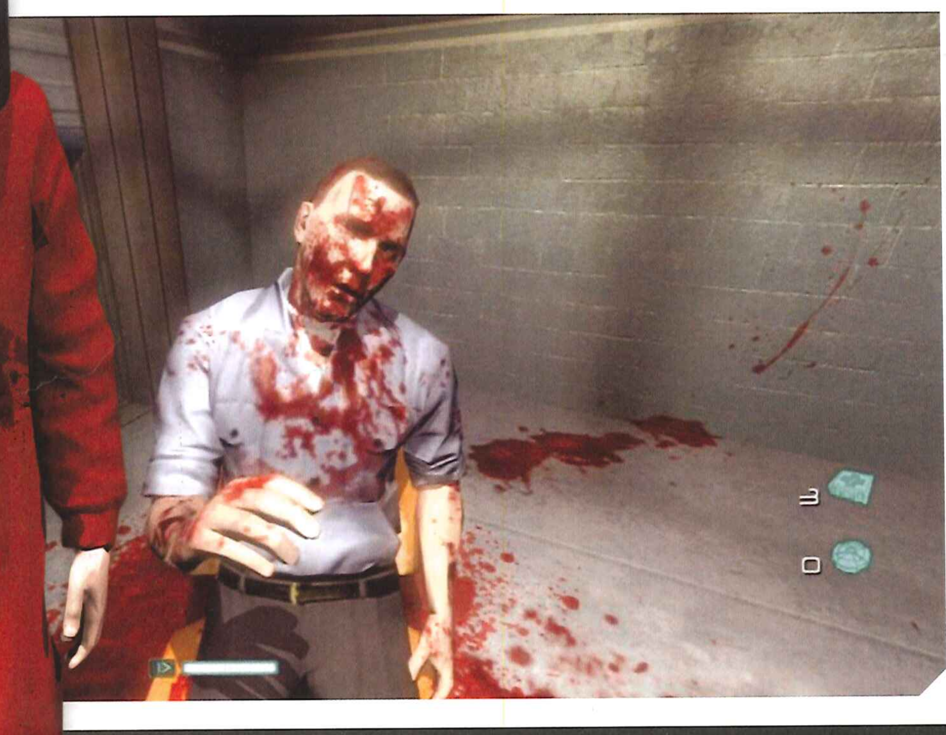
CLAVES



1 Como si de una película de terror oriental se tratara, una niña pequeña con muy malas pulgas te atormentará durante el desarrollo del juego.



2 Este es tu equipo, el que da nombre al juego. Cada uno de sus componentes es un estereotipo con patas. La chica mona, el jefe obeso, el compañero negro...



RASTRO DE MUERTE > Al llegar al lugar de los hechos comprobarás cómo alguien o algo ha acabado con todos los rehenes de una forma bastante macabra.

ACCIÓN INSTANTÁNEA

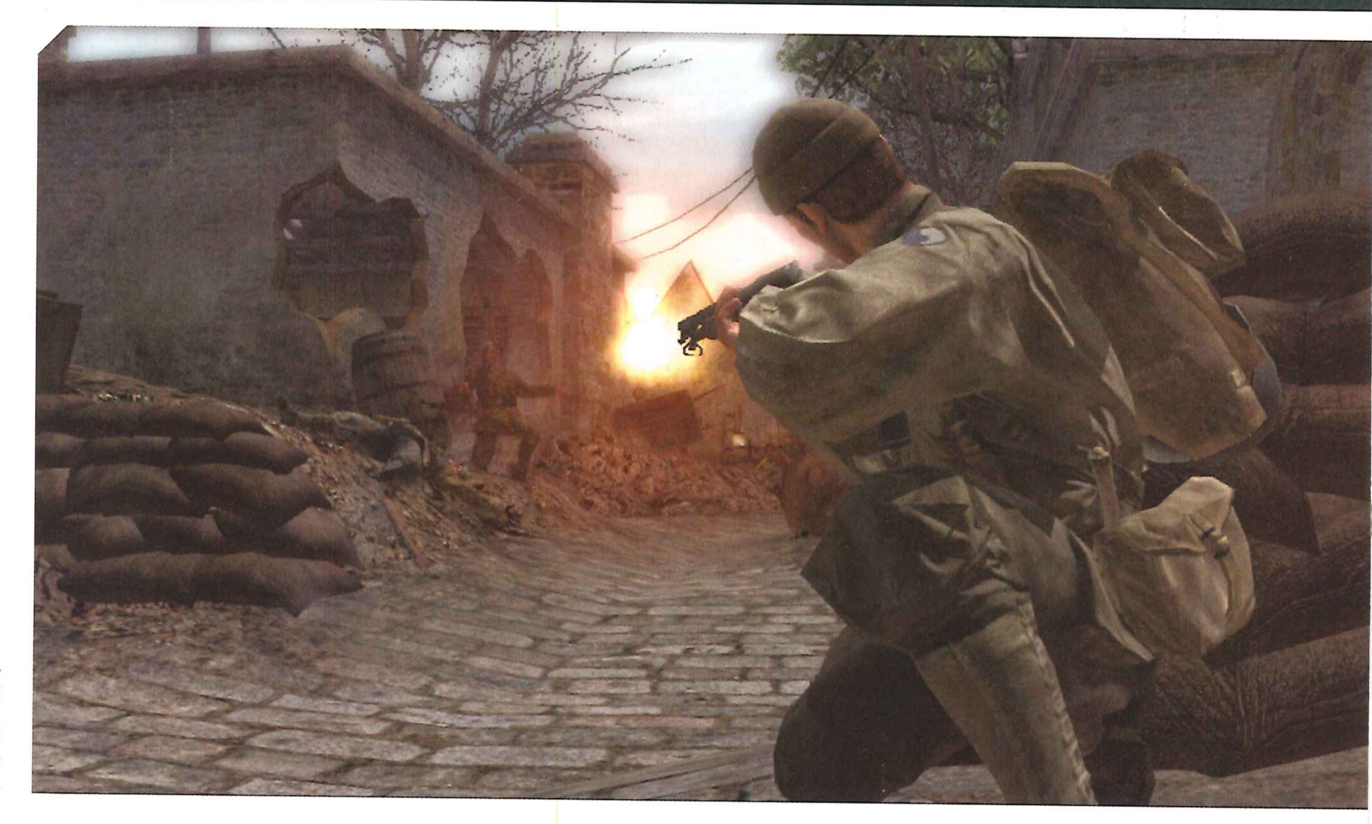
Para los que pasen de la historia, o ya se hayan acabado el modo principal del juego, los programadores han creado una serie de misiones independientes donde tendrás que demostrar tu pericia acabando con el máximo número posible de enemigos luchando contra el reloj en diversos escenarios cerrados.







COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **TREYARCH**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-24**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**



88 DÍAS INFERNALES > Acompaña a los ejércitos de cuatro países hacia la liberación de París. La resistencia de las tropas nazis te obligará a dejarte la piel en cada pueblo, bosque y ciudad.

CALL OF DUTY 3

HAZAÑAS BÉLICAS PARA ESTRENAR A LO GRANDE TU PS3

El *shooter* bélico más espectacular de la historia (un título ganado a pulso, al menos hasta que irrumpa en escena el inminente *Medal Of Honor Airborne* de **EA**) llegará en marzo coincidiendo con el lanzamiento europeo de **PlayStation 3**. De hecho, y según nos han comentado en **Activision España**, *COD3* podría llegar a las tiendas una semana antes que la máquina de **Sony**. Lo que no podemos garantizar es cuánto durará en las estanterías de los comercios porque este juego se va a convertir en uno de los *Must Have* de **PS3**, por lo menos entre los fanáticos de los *shoot'em-ups* inspirados en la Segunda Guerra Mundial. A lo largo de 14 misiones, ***Call Of Duty 3*** narra los 88 infernales días que transcurrieron entre el desembarco de Normandía y la liberación de París. Controlando a soldados del ejército norteamericano, británico, polaco y canadiense, te enfrentarás a divisiones enteras de tropas alemanas, utilizando la clásica mecánica en primera persona de los anteriores *Call Of Duty*... y mucho más. A través de una serie de «mini-eventos» podrás pilotar un *jeep*, detonar explosivos y luchar cuerpo a cuerpo contra las huestes de Adolfo Hitler. Y sucederá en plena

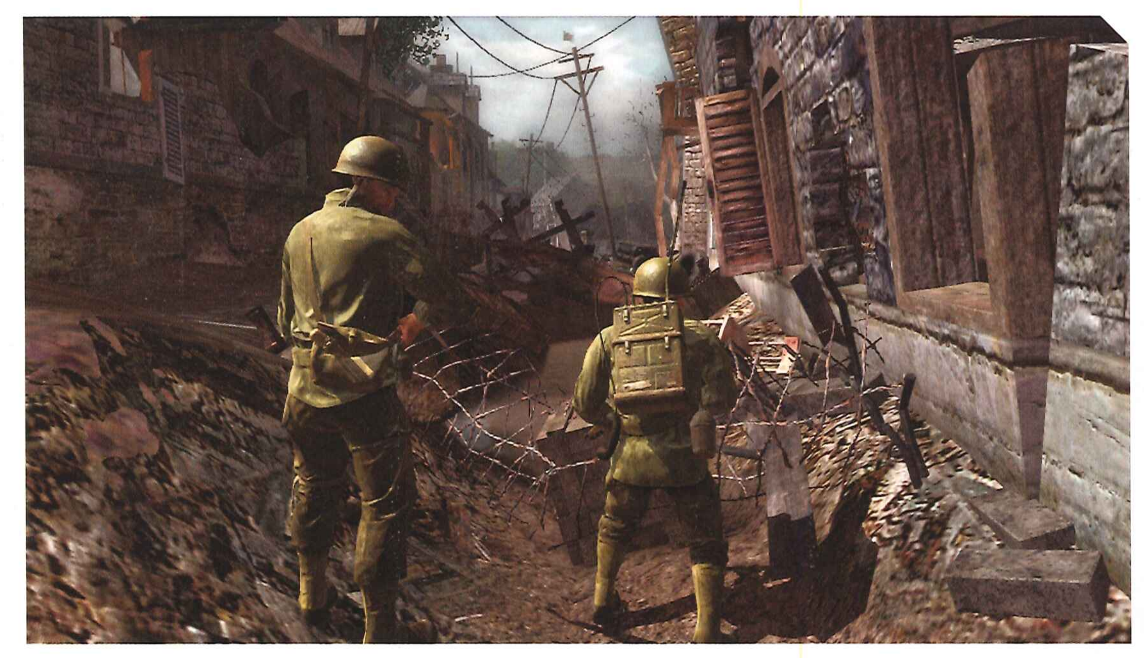
PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS

EN ESPERA DE LA VERSIÓN FINAL, COD3 NOS DEMUESTRA QUE LLEGA UNA NUEVA RAZA DE SHOOTERS BÉLICOS.

ZÚRRALES CON EL SIXAXIS

Los «mini-eventos» son la gran novedad de Call Of Duty 3 respecto a las anteriores entregas de la franquicia.
Tendrás que activar una carga explosiva, conducir un jeep e incluso luchar cuerpo a cuerpo contra los soldados alemanes que se te presenten. Y en todos ellos se utiliza el sensor de movimientos del Sixaxis para aportar más realismo.



ENTRE RUINAS > Este no es ni mucho menos el primer Call Of Duty que transcurre entre los restos de ciudades bombardeadas. La gran novedad de COD3 es que parte de estos escenarios sigue destruyéndose ante el ataque implacable de los obuses. Se acabó aquello de protegerse de los disparos de los tanques enemigos parapetándose en una pared. Hazlo y volarás por los aires junto a media casa...

BATALLAS ON-LINE

Hasta 24 jugadores podrán enfrentarse en multitudinarios combates On-line, a través de cinco modos de juego diferentes, en los que será incluso posible usar vehículos. No podemos esperar hasta que llegue marzo para poder probarlo...

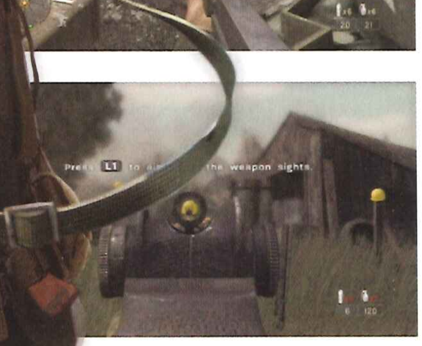






misión, cuando menos te lo esperes. En **Treyarch** (autores del aclamado *Call Of Duty: Big Red* de **PS2** y responsables de este ***COD3***) han querido aprovechar las posibilidades del *pad Sixaxis* para hacer más real la experiencia de juego, por lo que te verás obligado a mover el *pad* de un lado a otro con el fin de desembarazarte de ese soldado alemán que lucha por quitarte el fusil de las manos. La versión de ***COD3*** que nos ha suministrado **Activision** España es sólo una *beta*, y aún necesita algunos retoques a nivel gráfico, pero está a años luz de lo que pudimos ver en la presentación del juego en París, el pasado año. El efecto de humo, las explosiones, la lluvia empapando a ambos ejércitos... ***Call Of Duty 3*** supone un paso de gigante respecto a los *shooters* bélicos producidos para la anterior generación de consolas.







CLAVES



1 COD3 reproduce los 88 días transcurridos entre el desembarco de Normandía y la liberación de París. Participarás en batallas tan decisivas como Saint-Lo o la Bolsa de Falaise.



2 No todo será liarse a tiros. En la primera fase, por ejemplo, tendrás que utilizar los prismáticos para marcar dónde debe disparar el tanque y así despejar algunas de las calles de Saint-Lo.

PSP
PS2



COMPAÑÍA: **2K GAMES**
DESARROLLADOR: **CLIMAX STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1 (PS2) / 1-4 (PSP)**
FECHA DE APARICIÓN: **FEBRERO 2007**







GHOST RIDER

CLIMAX STUDIOS Y 2K GAMES PONEN EN MARCHA AL MOTORISTA FANTASMA

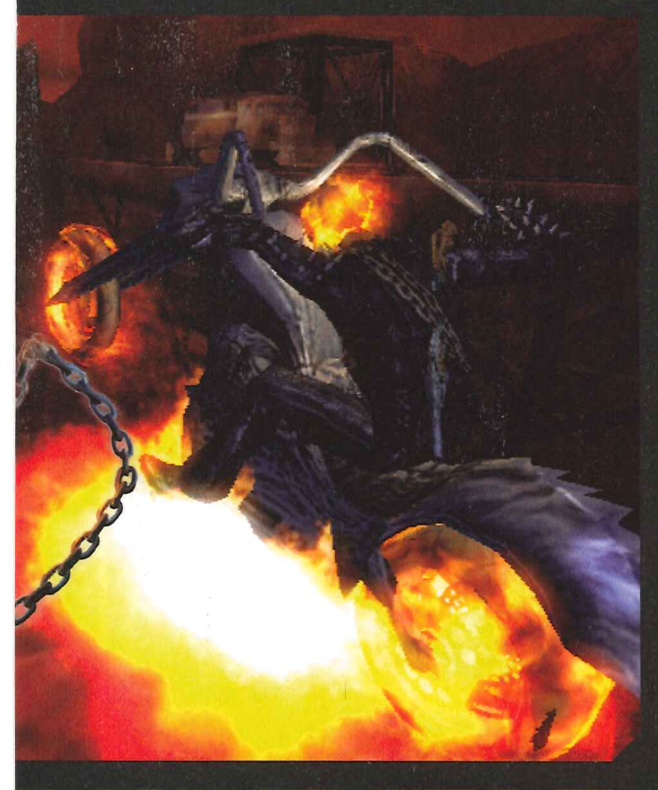
PRIMERA IMPRESIÓN



SUPERNENA

POR FIN UNA ADAPTACIÓN DE CÓMIC/PELÍCULA AL VIDEOJUEGO QUE HACE JUSTICIA AL PERSONAJE ORIGINAL

En los últimos años ha ido aumentando progresivamente el interés general por los superhéroes de cómic más clásicos. El motivo principalmente reside en la popularización de éstos gracias a las conversiones cinematográficas que inauguraron títulos como *Spíderman* o los *X-Men*. El poder del cine ha hecho que no sólo se despierte el interés del público por los cómic, sino también por todo tipo de productos de *merchandising* y, cómo no, de los videojuegos basados en los personajes. En esta ocasión, le llega el turno a ***Ghost Rider***, al que sin duda más de uno recordará como el *Motorista Fantasma*. La película llegará a los cines el 16 de febrero y está previsto que el juego esté en las tiendas para acompañar al estreno. En él, encarnarás al propio motorista en una aventura de acción en tercera persona basada en ataques mediante *combos*. El rasgo más característico es la inclusión de un medidor de estilo, bautizado como Barra de la Venganza que se irá llenando según vayas alternando nuevos golpes para acabar con tus enemigos. Así, a medida que la barra suba de nivel (*Damned, Condemned, Brutal, Avenged, Spirited, Vengeance*) *Ghost Rider* irá cambiando de color y su energía aumentará. Ciertos enemigos aparecen con un escudo que indica el nivel de estilo al que tendrás que llegar para poder derrotarlos. Según vayas eliminando demonios, irás recogiendo almas (obteniendo mayor pun-





ÁNGEL DEL INFIERNO > Utiliza las almas recogidas para conseguir mejoras para tu personaje o para la moto: ataca con las cadenas, utiliza la escopeta o lanza proyectiles desde el vehículo.



CASTIGO > Cuando consigas la suficiente energía espiritual, Ghost Rider podrá realizar un movimiento especial o de castigo sobre sus enemigos: pulsa Abajo y comenzará el festival.

CLAVES



1. No te limites a repetir el mismo ataque y encadena combos con estilo para hacer subir tu Barra de Venganza.



2. El modo multijugador de la versión PSP permitirá enfrentamientos con un solo UMD, una alternativa a la aventura muy interesante.

ALTERNA MISIONES A PIE Y EN MOTO

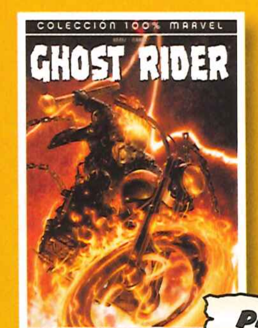




DUELOS A CUATRO > La versión la portátil PSP incluye un modo multijugador con tres tipos de competiciones diferentes para que hasta cuatro usuarios puedan enfrentarse vía Wi-Fi con un UMD.

tuación cuanto mejor esté tu Barra de la Venganza) y energía espiritual. Cuando *Ghost Rider* acumule la energía suficiente podrá ejecutar un espectacular movimiento especial, ralentizando el tiempo e infligiendo más daño que en su estado normal. Todo esto referido a las fases a pie, pero no podían faltar las misiones sobre dos ruedas. En ellas, los enemigos seguirán saliendo a tu encuentro y deberás hacerles frente mientras esquivas obstáculos y precipicios. Con las almas recogidas podrás ir comprando mejoras no sólo para tu personaje, sino también para la moto en forma de ataques de fuego, ligeros o fuertes. La versión **PSP** presenta rasgos muy similares en cuanto a la mecánica de juego pero su desarrollo está más adaptado al formato portátil, con un mayor número de *check points* y una estructura menos lineal de las misiones. Otro añadido es la inclusión de tres desafíos dentro de cada nivel, lo que te obligará a volver a jugar cada fase para completar la aventura en su totalidad. Pero sin duda, como ya os hemos ido adelantando en números anteriores, lo mejor de esta versión es su completísimo modo multijugador. Tres tipos de enfrentamiento diferentes, todo tipo de *items* con los que atacar a tus contrincantes (o protegerte de sus ataques), cinco escenarios y más de una decena de personajes a elegir, cada uno con sus propias características. Mientras esperas la película y nuestra *review* en el próximo número, te dejamos con unas páginas del cómic original...

GHOST RIDER®



MARVEL TE OFRECE A CONTINUACIÓN UN ADELANTO EN ***EXCLUSIVA*** DE LAS CUATRO PRIMERAS PÁGINAS DEL CÓMIC MÁS ESPERADO DEL AÑO

PASA LA PÁGINA

GHOST RIDER®


HAY UNA HISTORIA QUE CUENTAN EN LOS ABISMOS MÁS OSCUROS DEL **INFIERNO**.
LA HISTORIA DE UN **MOTORISTA** QUE FUNDE ACERO Y QUEMA GOMA, ENFUNDADO EN CUERO MIENTRAS CRUZA LAS VASTAS Y NEGRAS LLANURAS QUE SEPARAN EL **AQUERÓN DEL STYX**. QUE TORTURA SU MOTOR, ESCURRIENDO HASTA EL ÚLTIMO GRAMO DE POTENCIA DE SUS MALTRECHOS PISTONES.
QUE HUYE PARA **SALVAR** SU ALMA.

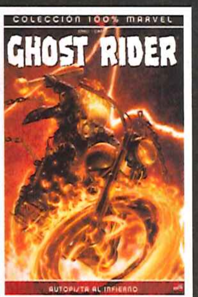
PUES CADA NOCHE, LO PEOR QUE ALBERGA EL **INFIERNO** VIENE A POR ÉL: LOS NACIDOS DE LA NOCHE, LAS PIRAS NEGRAS, LA TURBA DESCARNADA Y LA CABALLERÍA AÉREA DE LOS **MY LAI** Y LOS PALOMOS DEL VIENTRE, QUE REVOLOTEAN COMO UNA TORMENTA DE PUS BLANCO.

EL KLAN RESPLANDECIENTE Y LA BANDA DE LOS NUEVE, EL REY DE LAS CINTAS Y LOS VIEJOS BURGUESES CORNUDOS, LOS POETAS SOBRE SUS BARCAS DE PIEL: TODA LA HORDA IMPÍA SE LANZA EN POS DE ÉL, Y LE PERSIGUE A TRAVÉS DE LOS PÁRAMOS QUE VAN DESDE EL DESFILADERO DE **JUDAS** HASTA LA HUNDIDA MASADA.

Y ÉL PISA A FONDO, SÍ, CÓMO PISA A FONDO. PORQUE SABE QUE EN ESOS TÚNELES ANEGADOS EN SANGRE YACE EL ÚNICO CAMINO POSIBLE A LA SALVACIÓN: EL ÚLTIMO KILÓMETRO QUE ASCIENDE HACIA LA LUZ, HASTA QUE SÓLO LAS MISMÍSIMAS PUERTAS DEL INFIERNO SE INTERPONGAN EN SU CAMINO.

MÁS ALLÁ, SERÁ **LIBRE**.

Y CADA NOCHE...



GHOST RIDER®



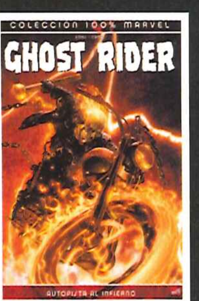
CADA NOCHE LE **ALCANZAN**.

LE DESPEDAZAN, LE DESCUARTIZAN, LE TROCEAN Y LE DESGARRAN. LE APLASTAN, LE VIOLAN Y LE DESTRUYEN, HASTA QUE SÓLO SU **ALMA** SIGUE EXISTIENDO...

LE CASTIGAN POR SUS PECADOS.

Y CUANDO LLEGA EL ALBA, VUELVEN A DARLE FORMA.

Y TODO VUELVE A EMPEZAR.





PS2



COMPAÑÍA: **SQUARE-ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE-ENIX**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **23 DE FEBRERO 2007**



FINAL FANTASY XII

LA SAGA DE SQUARE SE DESPIDE DE PS2 CON UNA AUTÉNTICA OBRA MAESTRA

Y pensar que las tres primeras entregas ni siquiera salieron de Japón... Ahora, *Final Fantasy* puede considerarse como uno de los títulos más importantes del panorama lúdico. Y es que basta la introducción de esta nueva entrega para darte cuenta de que no estamos ante un juego normal y corriente; ***Final Fantasy XII*** presenta unos gráficos impresionantes, un sistema de evolución de personajes de lo más original... pero es su trabajado argumento, desde los primeros compases del juego, lo que te atrapará irremediablemente. No recordamos en un RPG unos 20 primeros minutos tan épicos y emocionantes como los de ***Final Fantasy XII***. Todo parece indicar que el equipo que desarrolló en su día *Vagrant Story* está detrás de tan enrevesado argumento. Nada menos que Yasumi Matsuno, creador del mencionado RPG, ha evolucionado el argumento y el desarrollo de la saga en esta nueva entrega, en la que muchos de los seguidores de su magnífico título para **PSone** encontrarán todo tipo de guiños. Visualmente,



BATALLAS

A medio camino entre los Final Fantasy clásicos y el gran Vagrant Story, las batallas de esta nueva entrega te permitirán moverte en tiempo real, controlar directamente a tus compañeros o «programar» sus acciones dependiendo de la situación a través del Gambit.

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

LA SAGA SE DESPIDE DE PLAYSTATION 2 CON EL QUE ES, SIN NINGUNA DUDA, EL MEJOR FINAL FANTASY DE LA HISTORIA.





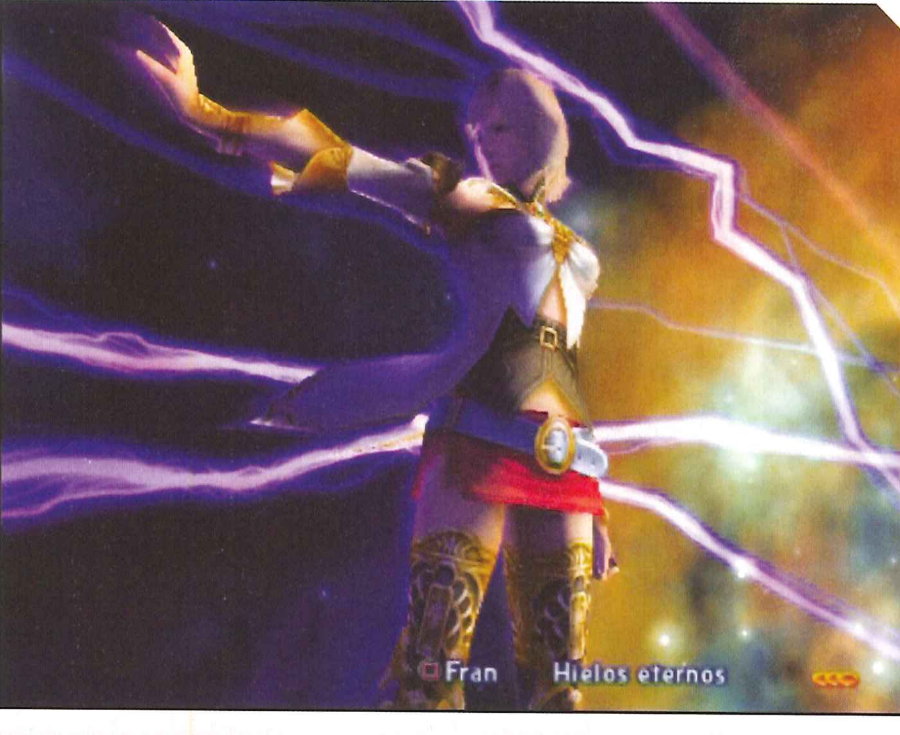
INVOCACIONES > Ifrit, Belias o Zalera también estarán presentes en esta nueva entrega, aunque conseguir las invocaciones no será tarea fácil. Para hacerte con ellas tendrás que vencer primero a la criatura que será invocada más tarde.

su impecable puesta en escena rivaliza con su increíble calidad gráfica, que pone al límite el *hardware* de **PS2** en casi todo momento; las bellísimas ciudades del juego están repletas de personajes que se mueven y actúan con naturalidad y la calidad de los modelos 3D es espectacular. Desde los primeros compases se muestra, una vez más, el gusto de sus creadores por *Star Wars* (¿recordáis a *Biggs* y a *Wedge*?), los edificios, las naves espaciales, ciertos habitantes del reino de Dalmasca y algunas situaciones recuerdan a la última trilogía rodada por George Lucas (es decir, las tres primeras entregas). Junto a las sorpresas argumentales del inicio, uno de los detalles que más nos recuerdan a *Vagrant Story* es el desarrollo de las batallas, que han dejado de ser por turnos, haciéndolas más llevaderas (y obligando al jugador a planificar sus ataques contra los enemigos más duros). Ahora, podrás moverte por el escenario en medio de una batalla mientras se rellena la barra de acción, elegir de forma muy gráfica a quién quieres atacar o curar... Además, la magia está

SU ARGUMENTO Y CALIDAD LO CONVIERTEN EN EL MEJOR FF







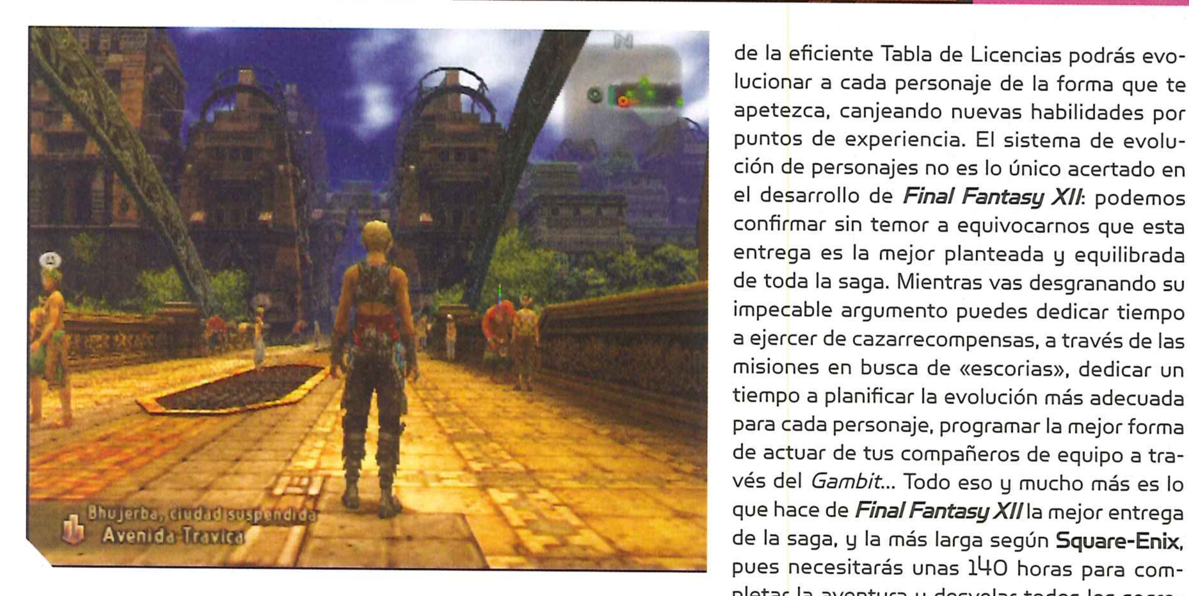


PERSONAJES > Evoluciona a cada personaje a tu gusto y equípalos con los mejores objetos.



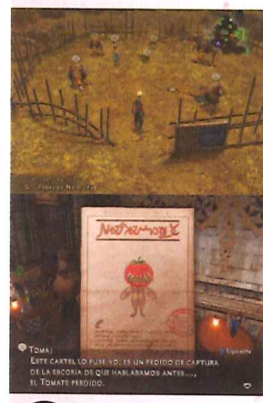
TABLA DE LICENCIAS

En esta nueva entrega podrás evolucionar, de forma muy gráfica y en «cualquier dirección», a tu personaje. Canjea tus puntos de experiencia por una habilidad y la ramificación dará acceso a nuevas posibilidades.



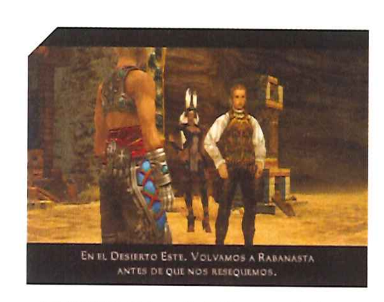
dividida, al igual que en *Vagrant Story*, entre blanca (de curación) y negra (de ataque). En ***Final Fantasy XII***, las habilidades (como la magia) no estarán establecidas desde el inicio para un determinado personaje; a través de la eficiente Tabla de Licencias podrás evolucionar a cada personaje de la forma que te apetezca, canjeando nuevas habilidades por puntos de experiencia. El sistema de evolución de personajes no es lo único acertado en el desarrollo de ***Final Fantasy XII***: podemos confirmar sin temor a equivocarnos que esta entrega es la mejor planteada y equilibrada de toda la saga. Mientras vas desgranando su impecable argumento puedes dedicar tiempo a ejercer de cazarrecompensas, a través de las misiones en busca de «escorias», dedicar un tiempo a planificar la evolución más adecuada para cada personaje, programar la mejor forma de actuar de tus compañeros de equipo a través del *Gambit*... Todo eso y mucho más es lo que hace de ***Final Fantasy XII*** la mejor entrega de la saga, y la más larga según **Square-Enix**, pues necesitarás unas 140 horas para completar la aventura y desvelar todos los secretos que oculta. Y si aún no estás convencido, estamos seguros de que el análisis que hemos reservado para el mes que viene te convencerá de que estás ante el mejor *Final Fantasy* de todos los tiempos.

CLAVES



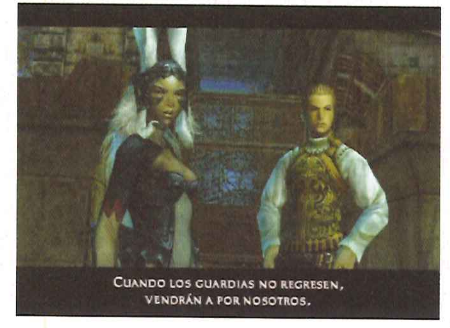
1 En esta nueva entrega tampoco faltarán los clásicos Chocobos, ni las míticas invocaciones, ni los nombres Cid, Biggs y Wedge... Aunque ha cambiado mucho con respecto a anteriores entregas, sigue siendo un Final Fantasy.

2 Si no te apetece seguir el argumento durante unas horas, siempre puedes ejercer de cazarrecompensas. Tendrás que salir a cazar «escorias» a cambio de valiosos Guiles.



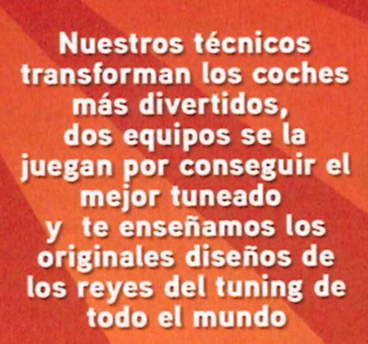


MAPAS > El desarrollo del juego y sus gigantescos escenarios hará imprescindible la utilización de los mapas, en los que aparecerán los nuevos objetivos. Si no tienes un mapa, siempre podrás comprárselo a un Mogurito.



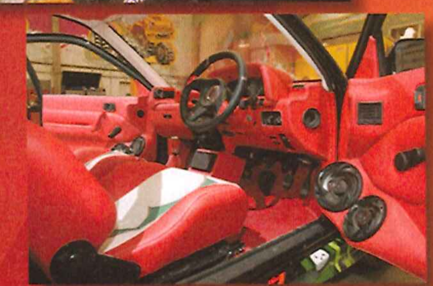
¿Cómo se puede convertir un montón de chatarra en un coche nuevo y equipado a la última?







MTV TUNING FEVER





sábado y domingo a las 20:00

¡ MTV Tunning en tu móvil !

bájate el juego enviando

MTV al 7292*





www.MTV.es
www.wap.mtv.es

Disponible en Satélite, Cable y ADSL

*Juego MTV Tuning: 4 sms necesarios. Coste del sms 1,2 €. Consulta compatibilidad en MTV.es

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

TEMPORADA 2006-2007



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

BASE TÉCNICA > Los programadores han aprovechado la base técnica empleada en la última entrega de FIFA.

UN FIFA CON ACENTO EUROPEO

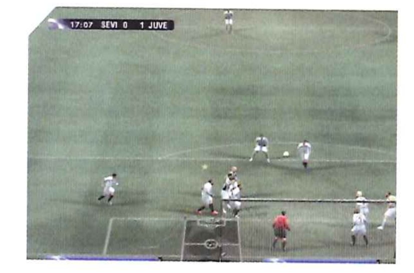
Hace un par de temporadas **Electronic Arts** se hizo con los derechos de la licencia oficial de la Liga Europea de Campeones, dando origen a la primera entrega de *UEFA Champions League* creada por la compañía. En esta ocasión se repite la historia con un programa que aprovecha la base técnica de *FIFA 07* para recrear la competición de clubes más importante del mundo. En este sentido, el sistema de control, la física del balón o las animaciones resultarán muy familiares a los usuarios de la última versión de *FIFA*. Así, se puede disfrutar con la impresionante reproducción gráfica de las principales estrellas de los equipos europeos que, en esta ocasión, son los únicos protagonistas del juego. De los distintos elementos que nos acercan a la Liga Europea de Campeones hay que mencionar un cuidado entorno, con melodías y cortinillas televisivas originales, así como nuevos modos de juego. Entre los mismos pueden citarse retos basados en situaciones históricas de la Liga de Campeones, así como un modo Historia en el que hay que lograr diferentes desafíos para no ser cesado de manera fulminante. En el apartado sonoro aún no está claro si los comentarios correrán a cargo de Manolo Lama y Paco González, habituales de la saga *FIFA*, o de Pepe Domingo Castaño y Javier La Laguna que fueron los encargados de la anterior edición, así como de las últimas versiones ambientadas en Mundiales y Eurocopas.

CLAVES



1 La ambientación busca llevarnos al entorno que rodea la Liga Europea de Campeones. Para ello los programadores reproducen de una forma fiel las retransmisiones televisivas.

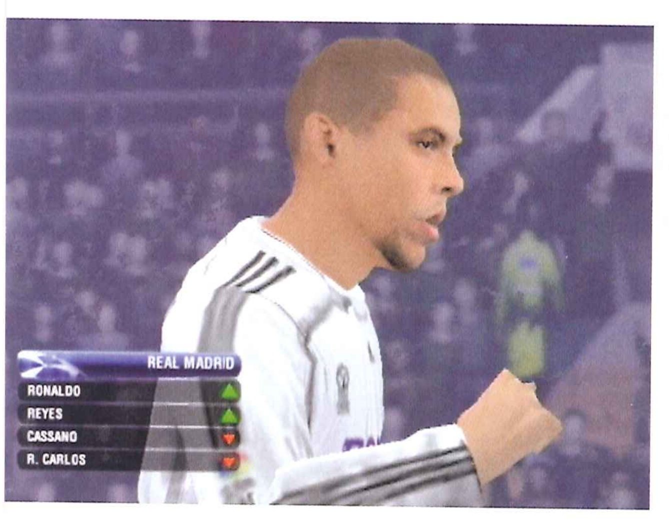
2 Los nuevos modos de juego también se centran en la Liga Europea, destacando una serie de retos en los que se reproducen situaciones históricas, así como un modo Historia similar al de la anterior versión.

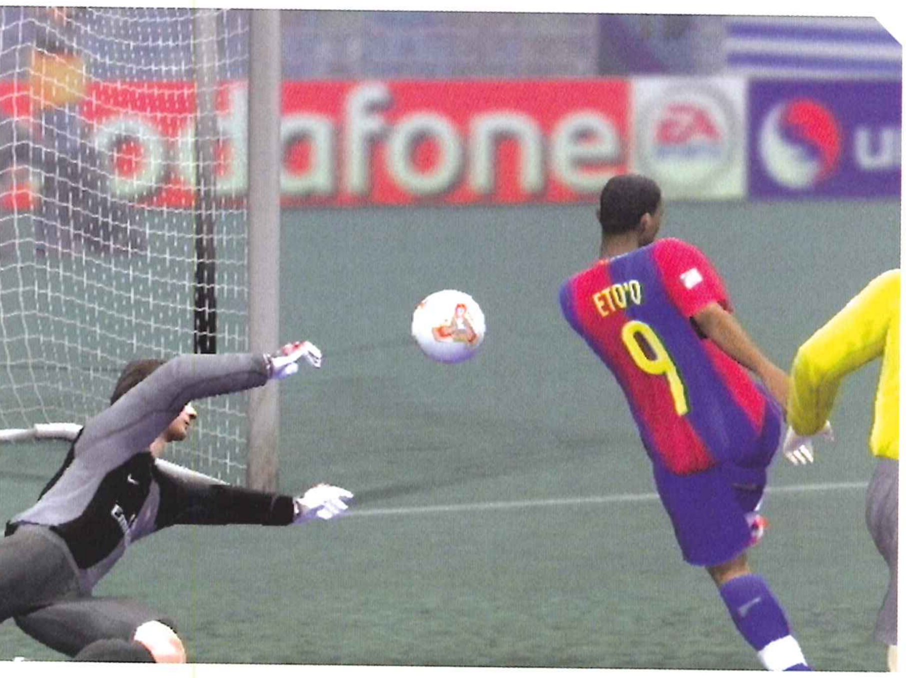












CLUBES > Como es lógico, los clubes son los únicos protagonistas del programa. Con respecto a FIFA, también desaparecen los equipos americanos.

PRIMERA IMPRESIÓN



CHIP & CE

EL AMBIENTE Y LOS MODOS DE JUEGO MARCAN LA DIFERENCIA CON FIFA 07.

PSP



COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **PIPEWORKS SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**



ARGUMENTOS SÓLIDOS > Y no sólo en lo que a historia se refiere. Rival Swords añade nuevos extras a Las Dos Coronas con un modo de carreras de cuádrigas, competición multijugador y una galería de ilustraciones. Es el capítulo más compacto de toda la serie, y así lo refleja esta versión para PlayStation Portable.



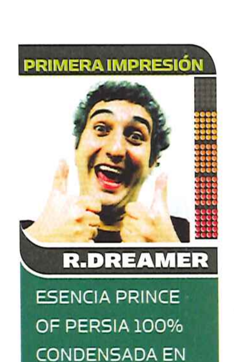
PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

EL PRÍNCIPE SERÁ REY EN LA PORTÁTIL

UbiSoft ha empaquetado *Prince Of Persia: Las Dos Coronas* en un completísimo UMD que resarcirá a los amantes de la serie del fiasco de *POP Revelations*. En esta conversión no se han cometido los garrafales errores de la anterior entrega, como que las secuencias no tengan los diálogos sincronizados; sino todo lo contrario, ya que se han añadido nuevos niveles, modos de juego y hasta una opción multijugador. Para los que no tuvieron la oportunidad de jugar al título de **PlayStation 2**, en ***POP: Rival Swords*** el Príncipe regresa a su amada Babilonia junto a Kaileena, la Emperatriz del Tiempo. Lo que prometía ser un feliz regreso se torna en aventura a la primera de cambio. Nada más avistar tierra, ambos ven la ciudad en llamas, son atacados y la Emperatriz secuestrada. A partir de ese instante, el Príncipe sigue a los captores para ver cómo ejecutan a su víctima. No tardará mucho en comprobar que, tras su anterior viaje, las Arenas del Tiempo han hecho mella en él. El efecto que le ocasionarán se hará visible cuando aparezca el Príncipe Oscuro, lo cual otorga al usuario una nueva forma de afrontar el juego, con inéditas armas y poderes que dispondrá cada vez que se manifiesta.

La dualidad del Príncipe sirve para aportar una mayor variedad al juego. Los creadores han sabido reflejar muy bien la idea de las dos personalidades, de manera que el desarrollo de la aventura se vea afectado y no termine siendo agua de borrajas. De todas formas, se continúa explotando las mejores armas de la serie: plataformas, un sistema de combate mejorado y un apartado gráfico que culmina esta trilogía de **UbiSoft** de forma espectacular. La compañía tiene prevista la publicación del juego en marzo.

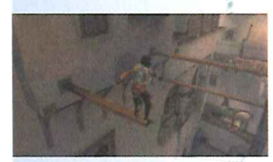
PRIMERA IMPRESIÓN



R.DREAMER

ESENCIA PRINCE OF PERSIA 100% CONDENSADA EN UN UMD QUE POR EL MOMENTO NO TIENE RIVALES EN LA PORTÁTIL.

CLAVES



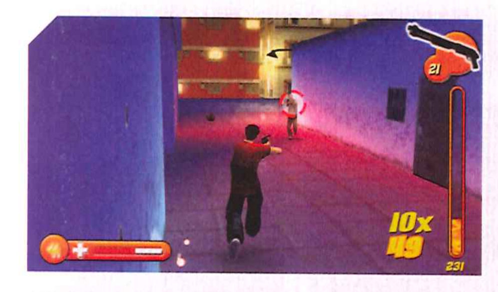


1. Todas las ventajas de Las Dos Coronas: un sistema de combate evolucionado respecto a anteriores entregas, unos gráficos muy depurados, jefes finales de espanto y enrevesadas zonas plataformeras.
2. Las opciones añadidas a la versión del juego para PSP aumentan considerablemente su valor. Como la inclusión de un modo exclusivo para las emocionantes carreras de cuádrigas, o la posibilidad de competir con un segundo jugador a contrarreloj.

CARRERAS DE CUÁDRIGAS

Uno de los aspectos más sorprendentes de Las Dos Coronas en PlayStation 2 vino dado por los niveles que transcurrían al más puro estilo de Ben-Hur, guiando una cuádriga contra implacables rivales. Aquí el circo romano ha sido sustituido por las calles de la mítica Babilonia. La verdad es que esta opción de juego resulta refrescante, sobre todo si estás atascado en alguna de las zonas claves de la historia principal. Apréndete el trazado de los circuitos y prepárate para disfrutar con algo salvaje.









SON JEFASOS > El catálogo de jefes finales, puro folclore mariachi, rivalizaría en niveles de físico grotesco con el mismísimo God Hand..







CLAVES



1 El dominio de los combos, cuerpo a cuerpo y de artillería, se convierte en imprescindible para sobrevivir. El notable exotismo fronterizo de las denominaciones, como en Total Overdose, acaba convirtiéndose en uno de los grandes logros del juego.



2 Corrales, miseria gringa, rancheras, tópicos de narcocorrido... Todo el catálogo de lugares comunes del crimen tercermundista se dan cita en Chili Con Carnage para configurar un espectáculo desbordado y caricaturesco.

PSP

CHILI CON CARNAGE

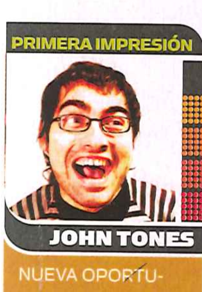
COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **DEADLINE GAMES**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **FEBRERO 2007**

CHILI CON CARNAGE

ACCIÓN PICANTE A RITMO DE RANCHERA

Cuando llegaron las primeras noticias de una versión portátil de *Total Overdose*, la comunidad jugona no reaccionó con entusiasmo, precisamente. El juego de **Deadline Games** fue erróneamente considerado un clon más de la serie *GTA*, pero con ambientación mariachi y estilo algo más enloquecido. Una consideración injusta: *Total Overdose*, aunque no tan «virguero» técnicamente como la serie de **Rockstar**, era la traducción perfecta a la mecánica de los videojuegos de una película de Robert Rodriguez. Enloquecida, furiosa, con una violencia de tebeo y una densidad psicológica propia de una colección de cromos. Todo eso vuelve en ***Chili Con Carnage***, que ya se disputa el título, junto con el recientemente llegado a nuestro país *Infected*, de «Juego Más Excesivo de la Historia de PSP». Repite historia (el gringo Ram se enfrenta a bandas de traficantes mejicanos para vengar la muerte de su padre), aumenta las dosis de humor grotesco, simplifica por necesidad los controles del protagonista y cambia parcialmente la estructura de su inspirador. Como es habitual en los juegos para **PSP** que parten de una original estructura abierta, esta vez la aventura se basa en misiones. En la escueta versión de *preview* que hemos podido catar, también se incluyen modos de *Bonus* con minijuegos y alguna opción multijugador tanto para *ad hoc* como para jugar dos personas en la misma consola.

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES

NUEVA OPORTUNIDAD PARA EL REMAKE DE UNA JOYITA DE PS2 QUE PROMETE VIOLENCIA DE TEBEO EN VERSIÓN PORTÁTIL.

ARRIBA LA CARICATURA > Cabalgar misiles aire-tierra, uno más de los disparatados stunts que propone Chili Con Carnage al jugador.

SID MEIER'S PIRATES!

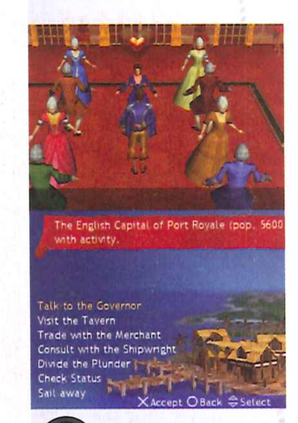


COMPAÑÍA: **FIRAXIS**
DESARROLLADOR: **FULLFAT**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **SIMULADOR DE PIRATA**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **FEBRERO 2007**

CON CIEN CAÑONES POR BANDA...

Hace ya veinte años que el genio de Sid Meier, el mismo responsable de otros clásicos como Railroad Tycoon o la saga *Civilization*, ideó una aventura para PC que te permitía vivir la vida de un bucanero del siglo XVII. Recientemente el juego fue actualizado con una nueva versión, y es ahora ésta la que llega a la portátil de **Sony**. Para reproducir las andanzas de un pirata del Caribe se han combinado diferentes estilos de juego para plasmar sus distintas «actividades». De este modo, podrás encontrar batallas navales en las que controlarás tu navío mientras te deshaces de los rivales a base de cañonazos, misiones en tierra donde manejarás a tus hombres por turnos e incluso secuencias de sigilo e infiltración. Al atracar en puerto, también existirá la opción de relacionarse con todo tipo de personajes, conseguir información, realizar encargos, etc. Incluso intentar conquistar a damiselas de la alta sociedad. Todo ello con el objetivo de amasar una gran fortuna y convertirte en el corsario más temido y respetado. En esta adaptación a **PSP** se han incluido además algunas mejoras. Por ejemplo, un nuevo modo de juego llamado Búsqueda del Tesoro en el que el jugador deberá encontrar todo tipo de reliquias, como ciudades incas o parientes perdidos en variados escenarios. Las modalidades multijugador han sido incluidas con un máximo de cuatro participantes. Asimismo, se ha puesto especial esfuerzo para que los tiempos de carga sean de lo más breve.

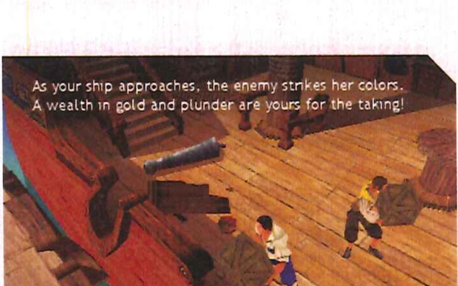
CLAVES

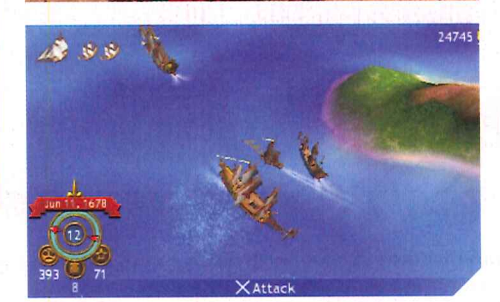


1 Como en la vida real, si quieres conseguir a la chica deberás conquistarla en la pista de baile. Mediante un curioso minijuego tendrás que demostrar tu pericia y coordinación en estos menesteres.

2 Al llegar a puerto tendrás a tu disposición diversas opciones. Podrás relacionarte con sus habitantes, conseguir pistas e incluso comerciar vendiendo y comprando todo tipo de mercancías que tengas en tu barco.







TOUCHE! > Los combates uno contra uno también aparecen de vez en cuando en el juego. Espada en mano, el protagonista se enfrentará a sus rivales de una forma muy arcade.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

CURIOSA MEZCLA DE GÉNEROS, UNA CUIDADA AMBIENTACIÓN Y UN DESARROLLO VARIADO. AIRE FRESCO PARA LA PORTÁTIL.



GENTE DEL XVII > Gobernadores de aviesas intenciones, damiselas en apuros, apuestos capitanes... toda la fauna de las películas de piratas se da cita en el juego.







■ **INUGAMI >** El protagonista del juego es esta especie de felino antropomorfo que contará con la ayuda de ejércitos de soldados humanos dispuestos a exterminar la repentina plaga de seres malignos.



■ **ITEMS >** Los items de Demon Chaos son algo más surrealistas que vasijas doradas, elixires y cofres de joyas.





■ **COMBOS >** Combina los dos botones de ataque (Cuadrado y Círculo) para encadenar combos y realizar ataques especiales.

PS2



COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **GENKI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **ACCIÓN MASIVA**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **FEBRERO 2007**

PRIMERA IMPRESIÓN

SUPERNENA

DEMON CHAOS

MÁS DE 60.000 ENEMIGOS EN PANTALLA

Si los programadores de **Genki** tuvieran que entregar una tarjeta de presentación de este juego estamos seguros que debajo del nombre escribirían con letras grandes «más de 65.000 enemigos simultáneos en pantalla». Lo cierto es que estarás tan ocupado defendiéndote que tampoco tendrás tiempo de contarlos ya que ***Demon Chaos*** es otro de esos títulos, como *Devil Kings*, que se han inspirado en la mecánica de *Dynasty Warriors* para conseguir el éxito (al menos en tierras niponas). La acción transcurre en el año 1.543 en Japón, en plena guerra civil, pero esta vez el rigor histórico se deja de lado en favor de hordas de los demonios que dan nombre al juego (que la mayoría de las veces recuerdan más a gasterópodos que a criaturas del averno) y a las que *Inugami*, el protagonista de la historia, deberá hacer frente encadenando *combos*. Por desgracia, éste será el único personaje que podrás manejar y, aunque irá adquiriendo diferentes tipos de armas, los ataques se consiguen únicamente combinando los botones Triángulo y Cuadrado. Además del modo Historia, ***Demon Chaos*** ofrece una opción llamada Simulación (o modo libre) y un modo Batalla Corta que a su vez presenta tres posibilidades: *Massacre*, tendrás que acabar con el mayor número de enemigos en tres minutos; *Time Attack*, deberás conseguir 5.000 muertes en el menor tiempo posible; o *Survival*, que consiste en resistir los ataques durante dos minutos.

OTRA PROPUESTA A REBUFO DE LA FRANQUICIA DYNASTY WARRIORS.

CLAVES



1. Sus programadores dejan de lado el dicho de que «menos es más» y se jactan de que el juego recrea batallas que pueden llegar a presentar más de 65.000 enemigos en pantalla de forma simultánea.

2. Como suele ser habitual en este tipo de títulos, además de los combates, Demon Chaos incluye dosis de estrategia. Dirige a tus tropas y elige los lugares más apropiados para colocar pilares de energía.

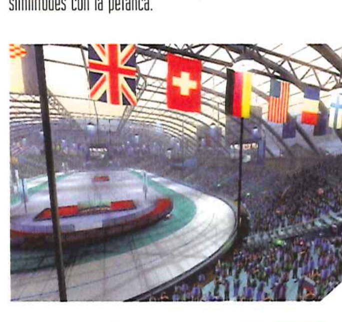


COMPAÑÍA: **RTL**
DESARROLLADOR: **49 GAMES**
DISTRIBUIDOR: **NOBILIS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **FEBRERO 2007**



CURLING > Es una extraña disciplina con algunas similitudes con la petanca.





AMBIENTE > Recoge algunas secuencias entre las que destacan las entregas de medallas.



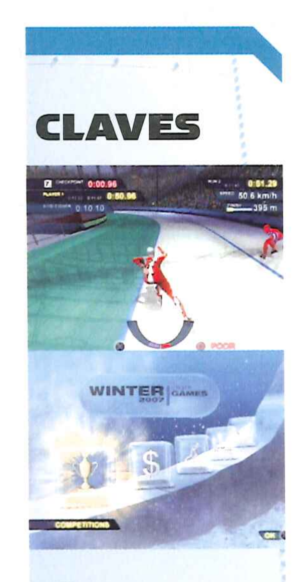
DISCIPLINAS > La gran variedad de disciplinas, una de las peculiaridades de este tipo de programas, también es uno los aspectos que caracterizan RTL Winter Games 2007. El control varía de una a otra prueba y, aunque ninguna ofrece nada nuevo con respecto a otros títulos, permiten disfrutar de la velocidad en el descenso y de poner a prueba tu ritmo en el patinaje de velocidad, entre otros aspectos.



BIATHLON > Este deporte combina la estrategia a la hora de dosificar las fuerzas en el esquí de fondo, con la puntería en los momentos en los que hay que ejercer el tiro.



CLAVES



1 Las últimas Olimpiadas de invierno se celebraron en Torino en 2006, por lo que el programa analizado no se centra en ninguna competición en concreto, ni cuenta con licencias oficiales.

2 El listado de disciplinas incluidas no varía con respecto al ofrecido en los restantes simuladores dedicados a Olimpiadas, aunque posee algunos modos de juego interesantes.

RTL WINTER GAMES 2007

PRIMERA IMPRESIÓN

CHIP & CE

SIGUE LA LÍNEA DE ANTERIORES ENTREGAS PERO ESTA EDICIÓN NO CUENTA CON NINGUNA LICENCIA OFICIAL.

UN INVIERNO MUY DEPORTIVO

Desde las primeras versiones para consolas como NES y MegaDrive, los programas dedicados a las Olimpiadas, tanto de verano como de invierno, se han convertido en una sucesión de minijuegos en los que se recogen diferentes disciplinas. *RTL Winter Games 2007* no es una excepción, ya que se trata de una recopilación de deportes que van desde el siempre trepidante esquí alpino al patinaje de velocidad, pasando por el *curling*, una especie de petanca sobre hielo en la que también participan dos jugadores barriendo la pista para facilitar el desplazamiento de la piedra lanzada. Como se puede apreciar, las diferencias entre las disciplinas incluidas son más que notables, aunque el catálogo se ciñe bastante a las tradicionales sin que en ese sentido se puedan destacar novedades importantes. Como es habitual, el control de cada prueba es diferente y, en este caso, bastante más sencillo de lo que nos tienen acostumbrados otros simuladores semejantes como *Torino 2006*. El título no cuenta con ninguna licencia oficial, lo que no impide que se incluyan secuencias como la inauguración o las siempre emotivas entregas de medallas. El aspecto más destacado es el de las modalidades, como el multijugador, que permite la participación de hasta cuatro usuarios. También mencionar el modo Campaña, que posee diferentes retos que aportan variedad a un género cuyo aspecto más negativo suele ser la monotonía.

OKAMI





CLOVER STUDIO SE DESPIDE A LO GRANDE



Ya no vamos a hablar más de la pena que nos da que hayan cerrado **Clover Studio**, ni de lo originales que eran sus lanzamientos. En estas líneas, el juego que nos ocupa, es uno de ellos. ***Okami*** es un título que brilla con luz propia en el ocaso de **PlayStation 2** y que está dispuesto a hacerse un hueco junto a mitos de la talla de *Ico* y *Shadow Of The Colossus* dentro del extenso catálogo de esta consola.

Okami se desmarca de cualquier otra creación a simple vista. Su estilo imitando antiguas pinturas japonesas, a pesar de la sencillez de los trazos y de la abundancia de tonos pastel, consigue llamar la atención con espectaculares efectos y algunos escenarios para enmarcar. Pero uno de los aspectos que más llaman la atención es la gran consistencia del motor gráfico, que hace que el mundo en el que transcurre la aventura sea totalmente creíble para el jugador.

Asimismo, la mecánica de juego parece haberse contagiado de la originalidad del apartado gráfico. Sin duda, lo que marca la diferencia respecto a cualquier otro título similar es el uso del pincel. Para los que no lo sepan todavía, la protagonista (Amaterasu) tiene que aprender 13 técnicas con un pincel sagrado que le ayudarán a vencer a la bestia de ocho cabezas, Orochi. Cada vez que Amaterasu usa una de estas técnicas (pulsando R1 la pantalla se convierte en un lienzo) es capaz de conseguir que sus trazos (moviendo el *stick* analógico izquierdo mientras mantiene pulsado ◎) se hagan realidad. Puede dibujar una bomba para abrir un hueco en un muro, hacer florecer un árbol enfermo, dibujar un nenúfar en el agua que le sirva como plataforma o pescar. Su utilidad también llega al

PS2



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CLOVER STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **169 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59.95€**
ww2.capcom.com/okami/

CON ESTILO > En más de una ocasión te vas a ver sorprendido por un maravilloso paisaje que parece sacado de un fresco antiguo japonés. Haz una pausa y tómate tu tiempo para disfrutarlo.



EL DOJO

A lo largo y ancho del mapa de Nippon vas a encontrar repartidos tres Dojos. En estos centros especiales, Amaterasu va a aprender nuevas técnicas de combate. Eso sí, antes tendrá que haber recaudado los Yenes suficientes para que el «sensei» se digne a enseñárselas. Las hay de dos tipos: unas especiales como el doble salto y otras que se centran exclusivamente en mejorar los ataques que Amaterasu puede ejecutar con sus armas.

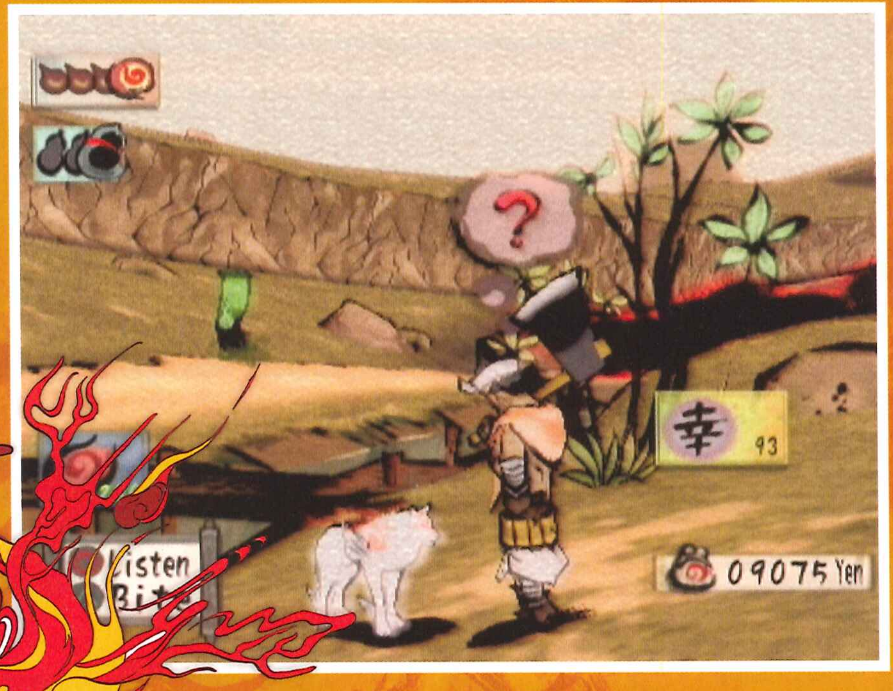


campo de batalla, donde podrá usarse de muy diversas formas. Desde propinar una especie de espadazo, a combates en los que hay que combinar técnicas. Por ejemplo, deberás aporrear al enemigo un determinado número de veces hasta que se te indique que tienes que usar la técnica de florecer, dejando así su punto débil al descubierto.

Como ***Okami*** incorpora un ligero toque *RPG*, no hay que descuidar aspectos como la recolección de algunos objetos. El dinero prácticamente se obtiene de forma automática tras los combates. Los *Praises* (literalmente, alabanzas en inglés) los encontrarás sobre todo al hacer florecer árboles y demás vegetación, y te servirán para mejorar una serie de atributos: vida, tinta, un resucitador y el monedero. Siempre cabe la posibilidad de avanzar rápidamente siguiendo el hilo principal de la historia, pero también es conveniente y divertido entretenerse con las misiones secundarias que propone ***Okami***. De hecho, son una buena manera de conseguir que Amaterasu llegue más fuerte a la parte final del juego, y puedes arrepentirte si no lo haces así. Dentro de estas misiones alternativas hay objetivos tan diversos como dar de comer a los animalillos que irás encontrando a lo largo y ancho







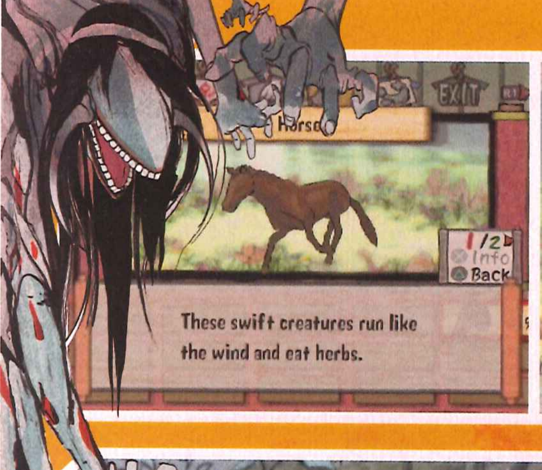


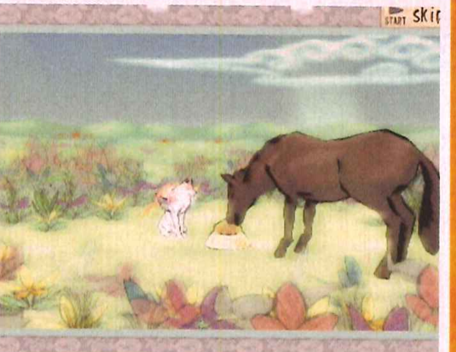


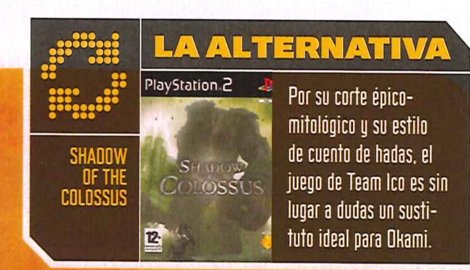












LA ALTERNATIVA

SHADOW OF THE COLOSSUS

Por su corte épico-mitológico y su estilo de cuento de hadas, el juego de Team Ico es sin lugar a dudas un sustituto ideal para Okami.

DA DE COMER A LOS ANIMALILLOS > Los diferentes lugares de Nippon que visitará Amaterasu están habitados por todo tipo de fauna: conejos, jabalíes, caballos... Si los alimentas te darán a cambio órbitas y otros utensilios.

DEVOLVIENDO LA VIDA

Okami es un título que a los detractores de los videojuegos no les va a hacer mucha gracia. Más que nada porque no van a poder meterse mucho con él. Amaterasu se va a pasar toda su aventura llevando la alegría y la vida allá por donde pase. Ya sea haciendo que salga el sol (simplemente dibujándolo sobre la bóveda celeste) o floreciendo árboles y plantas por doquier, también gracias a su pincel. La pantalla se llenará de colores y los escenarios cobrarán vida como por arte de magia.



UNA MEZCLA EXPLOSIVA DE ORIGINALIDAD Y ESTILO TRADICIONAL





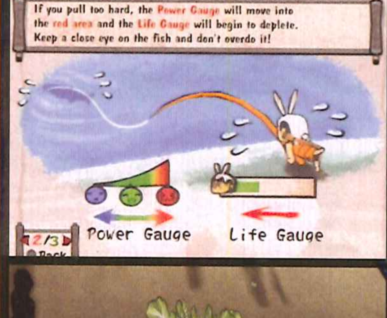
de *Nippon*, recopilar determinados objetos o hallar a todos los malhechores de una lista y vencerles. En todas estas pruebas obtendrás su correspondiente recompensa.

Continuando con la jugabilidad, no nos podemos olvidar de uno de los elementos más espectaculares de ***Okami***: los jefes finales. La verdad es que tardan en dar la cara, pero cuando finalmente lo hacen, el juego cobra una nueva dimensión y será necesario dominar el arte de la guerra, manejando la espada y la pluma con destreza para salir airoso frente a los adláteres de Orochi.

Como ya hemos dicho al principio, ***Okami*** cuenta con los requisitos necesarios para convertirse en una estrella. Sin embargo, no sabemos por qué extraña razón, **Capcom** ha decidido no traducir los textos al castellano. Una medida que privará a muchos jugadores que esperan con ansia esta aventura, de disfrutarla como se merece. Otra vez será.

MISIONES SECUNDARIAS

Complementando el objetivo principal de encontrar y liquidar a la temible bestia Orochi, en Okami vas a hallar numerosas misiones como encontrar ropa a una lavandera, localizar mascotas, acabar con una lista de enemigos y muchas más.





OKAMI

12+

La incomparable belleza del título y su original sistema de juego utilizando un pincel como arma y varita mágica.

Ante una aventura de estas dimensiones, todavía nos preguntamos por qué Capcom no lo ha traducido al castellano.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**

GRÁFICOS > La puntuación es tanto para la tremenda originalidad de los diseños utilizados, como para la consistencia del motor gráfico.	9.4
SONIDO > La música oriental ambienta todas y cada una de las facetas de Okami. En determinados momentos puede resultar algo densa.	9.0
JUGABILIDAD > Okami es una aventura sin cortapisas, con un hilo principal que engancha durante todo el juego y una mecánica impecable.	9.3
DURACIÓN > A la consecución del objetivo principal hay que sumarle multitud de submisiones y la posibilidad de rejugarlo.	8.9

CONCLUSIÓN > Okami es un título hecho a medida para todos los que se sintieron atraídos por Ico o Shadow Of The Colossus, eso por no mencionar a Legend Of Zelda, una de las musas de este juego.



singstar

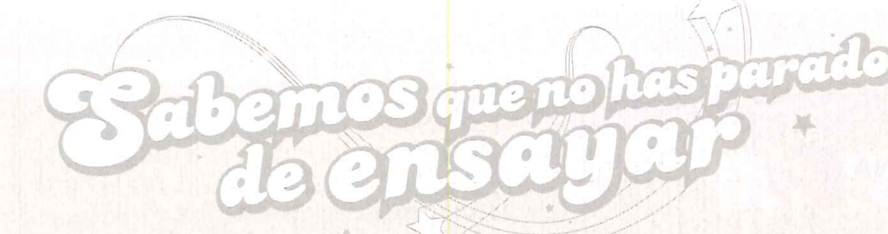
PlayStation 2











Y con más de 200 canciones, te van a faltar amigos a los que ganar.















singstargame.com

PS2



COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **UBISOFT MONTPELLIER**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **MINIJUEGOS**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **288 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
http://www.raymanzone.com

■ **LA PRUEBA FINAL >** Como si se tratara de un shooter en primera persona, deberás acabar con todos los conejos que aparecen a tu paso.

RAYMAN RAVING RABBIDS

ABANDONA LAS PLATAFORMAS POR LOS MINIJUEGOS

POR **ANNA**



Nada de plataformas, nada de *Lums* que salvar, su fiel amigo Globox (esa especie de rana-globo azul) ya no está, sólo está Rayman y unos salvajes conejos que te harán la vida imposible. Olvida todo lo que Michel Ancel (padre de la criatura) te ha enseñado entrega tras entrega desde que por primera vez apareciera en **PSone** (1995). Esos niveles llenos de color con localizaciones sacadas de un sueño primaveral (gigantescas flores, lagos cristalinos y cielos tan azules que hacen daño a la vista), mecánica plataformera perfecta con los ingredientes justos como para enganchar a los amantes del género y una jugabilidad intuitiva, de dificultad progresiva y nada cansina. Rayman era el rey de la corona. Y digo era porque ya no lo es, ahora su disputa se ha trasladado al reino de los minijuegos, ¿conseguirá conquistar este trono? Difícil lo tiene, sobre todo en **PS2**, aunque intenciones no le faltan. Más de 70 minijuegos, que se desarrollan en escenarios nunca antes vistos, y unos nuevos protagonistas llamados *Rabbids*, muy graciosos, guerreros y bastante carismáticos. Tanto, que han logrado desbancar al mismísimo Rayman.

La historia, aunque es lo de menos, gira en torno al encarcelamiento de Rayman en una especie de Coliseo donde es sometido a una serie de pruebas que deberá superar para su liberación. Lleva un paquete bomba a la meta antes de que explote, ordeña vacas, limpia los dientes a un conejo, haz que bailen los *Rabbids*... Son minijuegos de desarrollo rápido, planteamiento híper sencillo y originales de ejecutar. En ocasiones los dedos se te quedarán noqueados de usar los controles del mando, pero no querrás parar y, como es lógico, si juegas en compañía lo pasarás




LA ALTERNATIVA

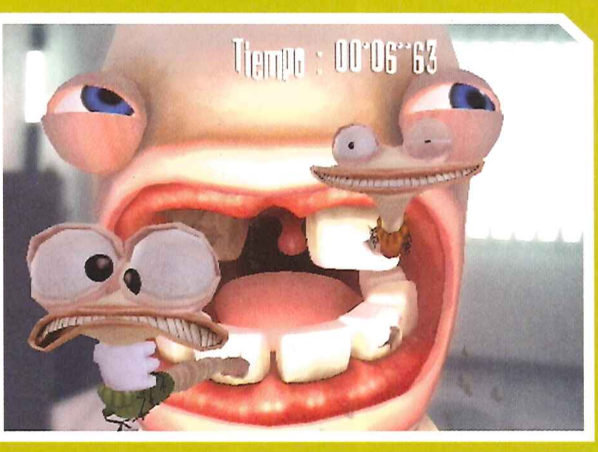
EYETOY PLAY 3



Mucho más divertido ya que abandonarás el mando por la cámara EyeToy para superar los más de 50 minijuegos que incluye.



70 MINIJUEGOS > Muy divertidos y tan disparatados como hacer una limpieza de boca a un Rabbid.

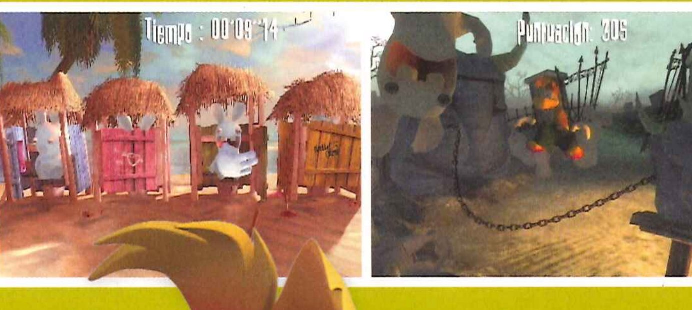


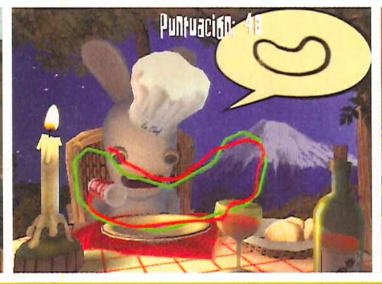
EL CIRCO ROMANO

Rayman ha sido secuestrado por unos rebeldes conejos y llevado a una especie de Coliseo. Todos los días tendrá que salir a la plaza y superar cuatro pruebas, más una de final de fase, para divertir a los centenares de Rabbids que allí permanecen atentos. Disfrázate, cuanto más hortera esté Rayman mejor se lo pasarán y mejor serás puntuado. Si superas todos los minijuegos cada día podrás ayudarle a escapar.











MÁS DE 70 MINIJUEGOS TE HARÁN MORIR DE RISA

mucho mejor ya que los piques están más que asegurados (hasta cuatro usuarios pueden participar). Además, el juego incluye ciertas opciones que lo hacen algo más simpático, como la posibilidad de vestir a tu gusto a Rayman (con un vestido de folclórica, peluca afro y gafas de macarra, por ejemplo) o la opción de volver a repetir los minijuegos para conseguir mejores puntuaciones. Sin duda *Raving Rabbids* es un juego divertido, pero quizá se queda algo escaso de intenciones. Si hubieran incluido un modo Historia haciendo honor a sus clásicas plataformas, el juego sería otra cosa: más completo e interesante.

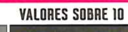
RAYMAN RAVING RABBIDS




70 minijuegos muy originales y sencillos de realizar. El look y simpatía de los conejos, geniales.


Ausencia de un modo Historia que, además de los minijuegos, ofrezca la mecánica plataformera clásica de Rayman.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



	**GRÁFICOS >** Bonitas localizaciones y todo se mueve perfectamente. Pero lo mejor es el diseño de los conejos, que consigue eclipsar a Rayman.	 9.0
	**SONIDO >** Buenos efectos de sonido, voces en castellano e interesante banda sonora, ya que incluye versiones como Misirlou (Pulp Fiction).	 8.0
	**JUGABILIDAD >** Minijuegos de desarrollo rápido y de mecánica intuitiva, pero se echa en falta las plataformas originales de la saga.	 8.4
	**DURACIÓN >** 70 minijuegos dan para mucho, además se pueden volver a jugar para conseguir mejores puntuaciones, e incluye multijugador.	 8.1

CONCLUSIÓN > No es que sea purista, pero a mi Rayman me gustaba por su mecánica plataformera. Este invento, centrado en los minijuegos, es divertido pero no tiene nada que ver con el original.

 8.4

PS2



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CLOVER STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **149 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
http://ww2.capcom.com/godhand/



YIN VS YAN > Si Ken (el héroe de El Puño De La Estrella Del Norte) tenía como némesis a Shin, Jean (al poseer la God Hand) tendrá como principal rival a Devil Hand.



¡CHICA MALA! > God Hand no se toma en serio ni las peleas. Si encadenas una serie de golpes sobre una enemiga, al final tendrás opción de darle unos cuantos azotes.

GOD HAND

UNA VIOLENTA FARSA DE DIMENSIONES, Y DIVERSIONES, APOCALÍPTICAS



Jamás llegaremos a descubrir si en **Clover Studio** sospecharon que les iban a cerrar el chiringuito cuando estaban en pleno desarrollo de ***God Hand***, pero lo cierto es que su última creación antes de desaparecer es tan delirante que da la impresión de que Shinji Mikami y su gente se han desmelenado hasta el límite. *Power Rangers* enanos, un gorila disfrazado de luchador de *wrestling*, coristas masculinos que atacan en pareja, carreras de chihuahuas, demonios que viajan a la Tierra en autobús de línea, minijuegos absurdos... Cada nueva hora de juego con ***God Hand*** me va demostrando que jamás he visto y veré nada tan disparatado en **PS2**. Aunque es evidente la influencia del célebre manga *Hokuto No Ken/El Puño De La Estrella Del Norte* (tanto en el escenario post-apocalíptico en el que transcurre ***God Hand*** como por las habilidades de su protagonista, Jean), a medida que vamos surcando fases, este *beat'em-up* se desmarca del espíritu sombrío y deprimente del manga de Buronson y Tetsuo

MÁS DE 100 MOVIMIENTOS...

Una de las mayores virtudes de God Hand es la de proporcionar al jugador una total libertad para configurar los movimientos de Jean. Podrás elegir entre más de 100 movimientos diferentes (los irás comprando a lo largo del juego o podrás encontrarlos dentro de los cofres) entre patadas, puñetazos y ataques especiales.

















LA ALTERNATIVA

URBAN REIGN



Mucho más serio que God Hand, Urban Reign combina la variedad de llaves de un Tekken con la entrañable mecánica Yo Contra el Barrio.

ENANOS, CHIHUAHUAS Y DEMÁS

La desternillante fauna de personajes de God Hand abarca desde chihuahuas venenosos (incluso podrás apostar en carreras con estos bichos) a un gorila que lee el periódico, una pareja de coristas masculinos o un quinteto de enanos, uniformados como en una mala parodia de Power Rangers.





Hara para convertirse en una farsa hiperviolenta. Pero incluso por encima de las carcajadas, lo más notable de este título es su jugabilidad, la facilidad con que atrapa al usuario invitándole a crear sus propios *combos*, fusionando más de 100 movimientos diferentes, entre patadas y puñetazos. Al igual que el héroe de *Hokuto No Ken*, Jean encadena golpes a velocidades endiabladas y, si bien no conoce el Sagrado Arte Marcial de la Osa Mayor, cuenta nada menos que con el brazo de Dios, capaz de propinar una tormenta de demoledores puñetazos sobre *freaks, punks* y demás gentuza. La mecánica es 100% ochentera, al estilo de la escuela *Final Fight*, avanzando por el escenario a medida que das buena cuenta de los enemigos. Gracias a un control muy sencillo (en comparación a todo lo que puede hacer Jean), ***God Hand*** cautivará incluso a aquellos que son incapaces de enlazar más de cuatro golpes en un *Tekken*. Pero incluso un juego tan diabólicamente divertido como éste, tiene sus defectos. El de ***God Hand*** son sus escenarios. A causa, probablemente, de sus gigantescos luchadores, los decorados son de una simpleza alarmante. Incluso algunas paredes llegan a desaparecer cuando el personaje se acerca a ellas. Quizá por esto, ***God Hand*** se ha llevado auténticos varapalos en webs y revistas al otro lado del Atlántico. Pero este juego está lejos de ser el fracaso que muchos aseguran. Es con diferencia el mejor de los *beat'em-ups* (*Final Fight Streetwise, Beat Down: Fists Of Vengeance*) con los que **Capcom** ha intentado revitalizar el género a lo largo de estos dos últimos años. Es entretenido, violento, jugable y sobre todo cómico. Hacía mucho, mucho tiempo que no me reía tanto con un videojuego. Y teniendo en cuenta la previsible sequía de lanzamientos que se augura en **PS2**, es una compra bastante recomendable.

GOD HAND HA SIDO LO ÚLTIMO DE CLOVER, ANTES DE SU DISOLUCIÓN

GOD HAND 16+


El desfile de freaks que componen el ejército enemigo: un gorila disfrazado, chihuahuas venenosos, coristas con barba...


La excesiva sencillez de los escenarios. El juego no comienza a animarse hasta la segunda fase.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS Aunque los escenarios son muy toscos, los luchadores tienen un tamaño descomunal. La cámara podría haberse mejorado. **8.0**


SONIDO El espíritu irreverente de God Hand se extiende a la música, con melodías ratoneras, sorprendentes en un beat'em-up tan violento. **7.5**


JUGABILIDAD Aunque la cámara es en ocasiones un incordio, el control es perfecto. Incluso el más lerdo del lugar encadenará combos. **8.9**


DURACIÓN Para ser un beat'em-up del género «Yo Contra Todos», God Hand es extraordinariamente largo. ¡Y además tiene minijuegos! **8.6**

CONCLUSIÓN God Hand tiene todas las papeletas para convertirse en un título de culto, y no por sus gráficos y su mecánica, sino por sus delirantes personajes. Te reirás como un poseso. **8.4**

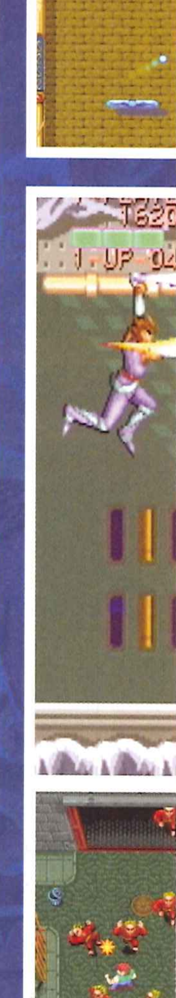


COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **DIGITAL ECLIPSE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-3**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS/INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **199 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **19,95€**
http://www.capcom-europe.com



STREET FIGHTER


BLACK TIGER
THE KING OF DRAGONS
SIDE ARMS
MAGIC SWORD


AVENGERS

CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOLUME 2

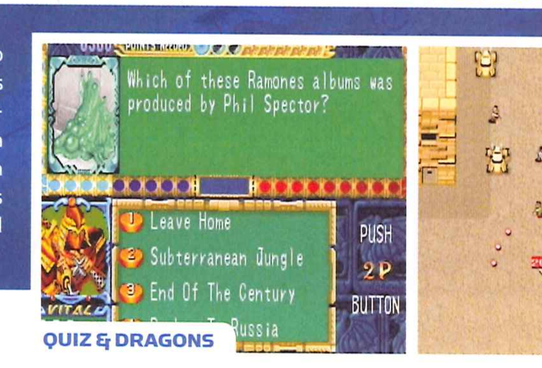
¿QUERÍAS MÁS? TOMA 20 TAZAS...



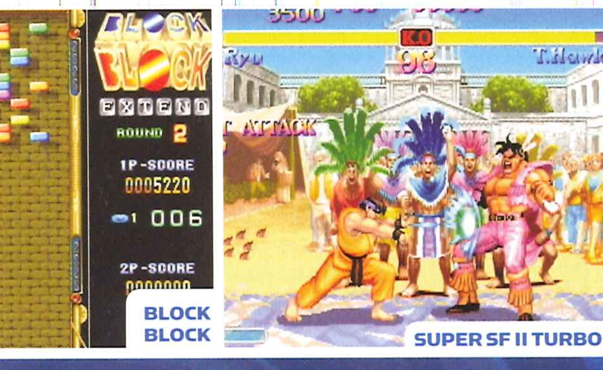
Con todo merecimiento, **Digital Eclipse** se ha convertido en el ídolo de los *fans* de lo retro. No sólo son unos maestros a la hora de rescatar recreativas (y consolas) legendarias, sino que en cada nueva edición lo hacen mejor. Una muestra de ello es este segundo volumen de ***Capcom Classics Collection***, en el que se han introducido las mejoras que ofrecía el reciente y sensacional *Sega MegaDrive Collection* (60 Hz. y *Progressive Scan*). Ahora han reunido otras 20 recreativas clásicas de **Capcom**, 18 de ellas rescatadas de los *Capcom Classics Collection Remixed* y *Reloaded* de **PlayStation Portable**, más dos inéditas: *Super Street Fighter II Turbo* y *Tiger Road*. Como suele ser habitual en los productos firmados por **Digital Eclipse**, la conversión es impecable en todos los sentidos. Los menús son un homenaje al universo **Capcom** y podrás desbloquear extras (arte, trucos y músicas) al superar determinados requerimientos en cada una de las *coin-ops*. Pero esta entrega va aún mas lejos que su predecesora en **PS2**, ofreciendo además un juego de preguntas y respuestas, inspirado en *Quiz & Dragons*, en el


MEGA TWINS

TIGER ROAD



QUIZ & DRAGONS


BLOCK BLOCK
SUPER SF II TURBO

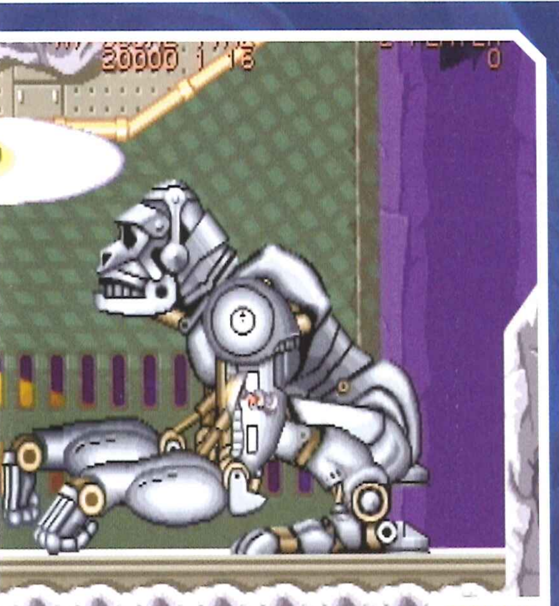

1941



LA ALTERNATIVA

PlayStation 2

¿Eres un fan de las coin-ops y todavía no tienes la primera entrega? Allí encontrarás Final Fight, Mercs, SFII, la saga Ghosts'N Goblins...


STRIDER


LAST DUEL

DOS MODOS DE PANTALLA > Este segundo Capcom Classics Collection tampoco permite girar la TV, pero al menos podrás incorporar un marcador para mejorar la experiencia de jugar con los arcades verticales.

GIVE ME EXTRAS!!!

Además de las ilustraciones y melodías extras, esta entrega añade un Tutorial en vídeo con todos los secretos de Super Street Fighter II Turbo y un Quiz en el que demostrar cuánto sabes sobre Capcom.




THREE WONDERS


KNIGHTS OF THE ROUND

NO SON 20, ¡SON 22! > Si tenemos en cuenta que Three Wonders era en realidad tres recreativas en una misma placa (Midnight Wanderers, Chariot y Don't Pull), la suma total de las coin-ops incluidas en Capcom Classics Collection 2 da en realidad 22. Un verdadero chollo por menos de 20 €.


ECO FIGHTERS


CAPTAIN COMMANDO


THE SPEED RUMBLER
VARTH

que podrás demostrar tus conocimientos sobre la mitología **Capcom**, desde el *Megaman* de 8 *bits* hasta *Monster Hunter Freedom*. Contestar con acierto tiene premio: ventajas extra en algunas recreativas, como inmunidad en *Strider* o dinero infinito en *Black Tiger*. Por supuesto, habrá quien siga echando en falta alguna *coin-op* (lo sentimos, pero *Willow* va a ser imposible, a menos que **Capcom** aparque un camión de dinero frente a la casa de George Lucas), pero la selección que ofrece ***CCC Volumen 2*** es aún mejor que en la primera versión (en la que se abusó un poco de las sagas: tres *SFII*, tres *194x* y la saga *Ghosts'N Goblins*). Junto a mitos como *Strider*, el primer *Street Fighter* (algo injugable, pero esencial en la historia de los *beat'em-ups*) y el popular *Captain Commando*, podrás encontrar *coin-ops* tan memorables como *Tiger Road*, *Black Tiger*, *Knights Of The Round* o *Mega Twins*. *Shooters* como *Varth* o *Side Arms* y la diversión ilimitada que ofrece *Super Street Fighter II Turbo*. ¡Y todo por sólo 19 €! Y pensar que me gasté bastante más que eso en los recreativos con *Strider*...

CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2

12+

Las 20 coin-ops (22 si contamos Three Wonders como tres) están emuladas a la perfección. El Quiz sobre Capcom.

Quizá no ofrezca demasiado interés para aquellos que ya posean los Capcom Classics Collection de PSP.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > La conversión es perfecta y además permite jugar a 60h Hz. y en escaneo progresivo. Eso sí, el tiempo ha pasado por ellos. **7.8**

SONIDO > Algunas de las recreativas tenían mejor música que otras. Si llegas al final de cada coin-op, accederás a melodías remezcladas. **7.6**



JUGABILIDAD > ¿Cómo se puede dudar de la jugabilidad de 20 coin-ops diseñadas para sacarte los cuartos en los recreativos? **9.0**



DURACIÓN > Los créditos infinitos son un peligro, pero el juego de preguntas Capcom y el Super SFII Turbo ofrecen diversión sin límite. **8.6**

CONCLUSIÓN > Siempre y cuando no te importe jugar a las mismas recreativas que ya aparecieron en los Capcom de PSP, este recopilatorio es un tesoro. ¡¡Y encima cuesta 19,95 €!!




BUSTER BROS (1989)


SUPER BUSTER BROS (1992)


LA ALTERNATIVA

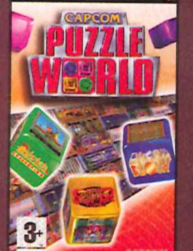
CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED

Más que una alternativa tipo puzzle, nos decantamos por seguir rememorando viejos tiempos y viejas glorias con esta fantástica recopilación.

EN UN RINCÓN > Un garito atestado de humo, Smell Like Teen Spirit atronando al personal y una coin-op situada estratégicamente en un rincón para disfrutar con el modo Tour de Super Pang. ¿Qué más se podía pedir entonces?

CAPCOM PUZZLE WORLD

UN GÉNERO DE LOS 90



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **SENSORY SWEEP STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **PUZZLE**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-**
SALVAR PARTIDA: **288 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95 €**
www.capcom.com


POR **R.DREAMER**

Al ver este nuevo recopilatorio de **Capcom** (¿cuántos van ya?), algunos pensarán que esto ya huele. ¿Qué sucede? ¿Es que cada vez se animan menos compañías a desarrollar juegos originales para **PSP**? Pero cuando te fijas detenidamente en las joyas que contiene, se te caen las lágrimas de emoción. En mi caso, con *Super Pang* (aquí llamado a la americana: *Super Buster Bros*). Cuántos recuerdos y buenos momentos compartiendo infinitas partidas con amigos, sobre todo en la modalidad *Tour*. Pero vayamos por partes. ***Capcom Puzzle World*** tiene cinco juegos. El primero, el adictivo programa de apilar bloques con los personajes de *Street Fighter*, *Super Puzzle Fighter*. En esta ocasión, se incluyen dos nuevos modos de juego inéditos hasta la fecha. Después damos el salto a la saga *Pang* con sus tres entregas, tal y como aparecían en el recopilatorio para **PSone**, sólo que esta vez podrás añadir fondos personalizados con tus fotos preferidas guardándolas en el *Memory Stick*. Pasamos a 1990, año en el que apareció *Block Block*, un clon del *Arkanoid*. Puedes adaptarlo para jugar en vertical, aunque el control no es muy preciso en **PSP**. Finalmente, hay que reseñar que los títulos han sido adaptados para aparecer en todo su esplendor en la pantalla de la consola, además de contar con una interesantísima opción multijugador *wireless ad hoc*. Un recopilatorio imprescindible por 30 Euros.

BLOCK BLOCK (1991)


BUSTER BUDDIES (1995)

PANG 3 > Apareció en el recopilatorio Super Pang Collection para PSone. Sin llegar a la altura de sus predecesores, la tercera entrega ofrecía más personajes.



S. PUZZLE FIGHTER II TURBO (1996)

EXTRAS

Aunque el UMD dispone de una opción denominada Extras con una galería de ilustraciones, la parte realmente interesante de «añadidos» está en Pictures & Screens, donde podrás colocar tus imágenes como fondos de los escenarios de los Pang.

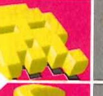


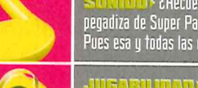
CAPCOM PUZZLE WORLD 3+

Pang y Super Pang se las apañan junto a Super Puzzle Fighter para dar sentido a este nuevo recopilatorio de Capcom.

Que no se haya incluido una opción para compartir juego y poder echar una partida con alguien que no tenga el UMD.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS > Los que conozcan los originales no se van a llevar sorpresas, excepto porque se han adaptado con precisión al 16:9 de PSP. **8.8**


SONIDO > ¿Recuerdas aquella melodía tan pegadiza de Super Pang al finalizar un escenario? Pues esa y todas las demás están en el UMD. **8.6**


JUGABILIDAD > Super Puzzle Fighter, Pang y Super Pang compensan la «flojera» de los otros dos títulos con creces. No esperes y cómpratelo ya. **8.9**


DURACIÓN > Son juegos ideales para una consola portátil, con una mecánica directa para jugar una y otra vez sin cansarse. **8.5**



CONCLUSIÓN > El precio, rondando los 30 Euros, y los juegos que integran Capcom Puzzle Fighter pueden convertirlo en uno de los títulos más solicitados por los nostálgicos. **8.8**



PERDIDOS™





En exclusiva en tu móvil

Vodafone live!

Descárgatelo entrando en el Menú:

Vodafone live! > Videojuegos

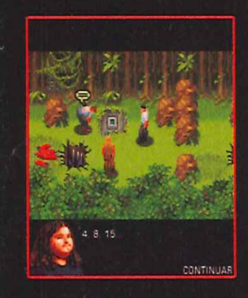
o enviando JUE PERDIDOS al 521

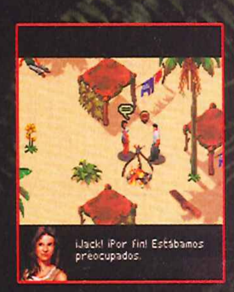
NOKIA N70

vodafone

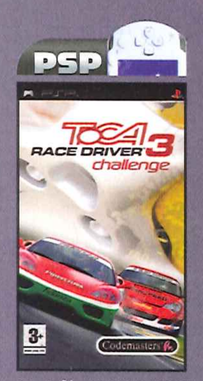












COMPAÑÍA: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR:
SUMO DIGITAL LTD
DISTRIBUIDOR:
ATARI
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA: **448 KB**
P.V.P. RECOMENDADO:
49,95€
es.codemasters.com



DAÑOS > Hay que tener cuidado con los golpes porque además de afectar al estado del coche pueden suponer tu retirada.

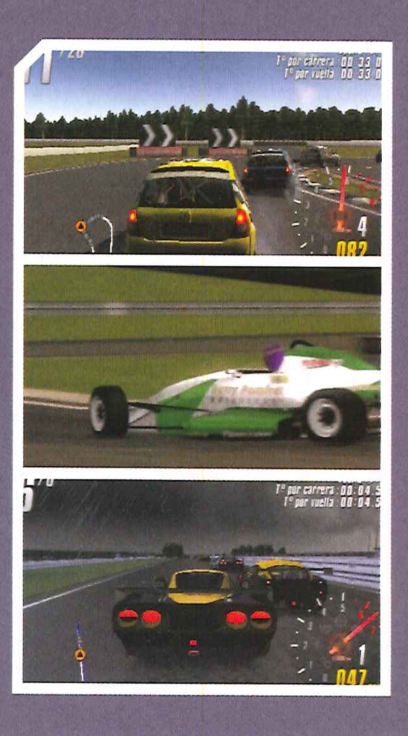


TOCA RACE DRIVER 3 CHALLENGE

UN RETO AL ALCANCE DE MUY POCOS

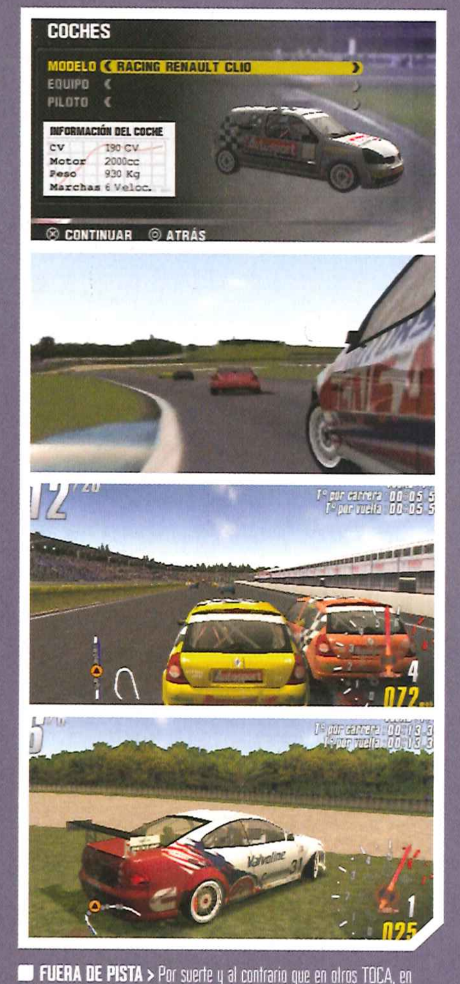


Hay veces que las compañías desperdician oportunidades para hacerse un hueco entre los grandes sólo por ser fieles a un estilo. *Toca Racer Driver 3 Challenge* para **PSP** es un juego técnica y gráficamente a la altura de los mejores, pero siguen empeñados en que siga siendo uno de los más exigentes. Aunque han suavizado un poco el nivel de dificultad, vuelve a ser el principal candidato a «Hueso del Año». Está bien que sus programadores se obsesionen con el realismo (de hecho, es más riguroso que otros simuladores), pero nunca hay que olvidar que el principal objetivo debe ser siempre divertir. Aquí, cualquier fallo serio (por ejemplo, un trompo) supone casi siempre que la carrera se termine. Una cosa es que los rivales aprieten y se muestren competitivos y otra que apenas den opciones. ¿Qué ocurre normalmente? Sin que importe el tipo de vehículo ni la dificultad del circuito, o haces una carrera casi perfecta o no entras ni siquiera entre los cuatro primeros. En definitiva, un juego muy bonito y real como pocos... pero sólo especialmente recomendado para los amantes de los grandes retos.





Aunque no tiene nada que ver, por lo menos se disfruta de un juego divertido en el que siempre hay emoción. Sólo es correr y correr, pero entretiene.



FUERA DE PISTA > Por suerte y al contrario que en otros TOCA, en PSP salirse de pista no nos penalizará automáticamente con un trompo.



TOCA RACER DRIVER 3 CHALLENGE 3+

Gráfica y técnicamente está entre los mejores juegos de conducción de PSP. Absolutamente realista.

Su dificultad y el grado de exigencia puede desquiciar a la gran mayoría y hacer disfrutar sólo a unos pocos valientes.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**

GRÁFICOS > Es uno de los apartados más destacados y quizás sea el juego de coches más realista que hemos visto hasta ahora en PSP. **9.0**



SONIDO > La banda sonora no es de las que uno pueda recordar. Los efectos sonoros, tales como el motor o los golpes, al menos cumplen. **8.4**



JUGABILIDAD > Esta saga siempre fue un poco frustrante y aquí siguen la misma línea dura. Se ve que no quieren defraudar a sus seguidores. **7.5**



DURACIÓN > Por su exigencia ya sería un juego largo y difícil de acabar, pero además tiene una gran oferta en modos e infinidad de pruebas. **9.0**

CONCLUSIÓN > Sería bueno para futuras entregas de TOCA que se replantearan un poco el tema de la jugabilidad. El juego está muy bien en casi todos los aspectos y sólo falla eso.





LA ALTERNATIVA

MEDAL OF HONOR HEROES



Aunque con una dinámica de juego muy distinta, ambos son de acción a base de disparo y están ambientados en la Segunda Guerra Mundial.









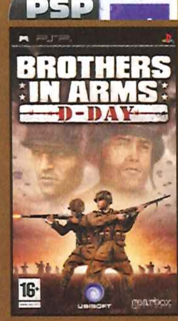


ARMAMENTO > La munición puede ser un problema a medida que avanzamos y se complican las cosas. No dudes en tomar las armas de tus enemigos.

BROTHERS IN ARMS D-DAY

ES LA GUERRA... LA OTRA

PSP



COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **GEARBOX SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.brothersinarmsgame.com

POR **DE LÚCAR**

Si hace un mes aplaudíamos el gran trabajo de **EA** con *Medal Of Honor Heroes*, ahora nos toca descubrirnos ante la excelente labor realizada por **UbiSoft** con este ***Brothers In Arms D-Day***. Aunque su estilo de juego sea totalmente distinto, mucho menos *arcade* y con elementos de estrategia, este *shooter* en primera persona tiene calidad para competir por el trono en **PSP**. La dificultad, como es ya tradicional en la saga *BIA*, es alta... pero sólo si decides ir a lo loco y sin contar con el pelotón. La clave está en usar correctamente los recursos a tu disposición y, sobre todo, dar las órdenes precisas a la tropa para avanzar siempre protegidos y minimizando la capacidad de fuego enemigo. Aunque las misiones del modo Historia están bien diseñadas y tienen calidad y variedad, consideramos que el modo más atractivo será Escaramuza. En dos jugadores es parecido y también es seguro que tendrá un montón de seguidores.



BROTHERS IN ARMS D-DAY 16+



La mezcla de acción y estrategia es muy atractiva. El modo Escaramuza es aún mejor que Medal Of Honor Heroes.

La dificultad es más exigente de lo que suele ser habitual en el género. La cámara está bien pero podía ser más suave.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Muy bueno, muy rico en detalle y, sobre todo, muy realista, pero la cámara, aunque no está mal, podría ser más suave. **9.0**



SONIDO > Completamente doblado al castellano y con una banda sonora épica. Los efectos especiales también están entre lo mejor de PSP. **9.1**



JUGABILIDAD > Es un juego más durillo que el resto de títulos del género, pero sobre todo si no utilizas al resto de compañeros del pelotón. **9.0**



DURACIÓN > El modo Historia es largo, pero la verdadera vida del juego estará en el modo Escaramuza y en la opción para dos jugadores en red. **9.1**

CONCLUSIÓN > Con un estilo distinto pero con calidad suficiente para ser la alternativa de Medal Of Honor Heroes, o la mejor elección para los que busquen algo más complicado y exigente.



9.0

LA ALTERNATIVA

STAR WARS BATTLEFRONT II

El combate multijugador (el aspecto menos cuidado de SW Lethal Alliance) es el principal reclamo de este otro Star Wars para la portátil de Sony.



SOLO NO PUEDO, CON AMIGOS SÍ > El droide Zeeo es el mejor compañero de aventuras con el que la mercenaria Reena podría soñar: no sólo es capaz de aturdir a los enemigos, le protege de sus disparos, se cuela por los conductos de ventilación y es capaz de comunicarse con cualquier tipo de computadora.



VOLANDO VOY > Es otra interesante habilidad de Zeeo, te servirá como transporte en determinados niveles. Tú sólo preocúpate de no chocar con nada.

STAR WARS LETHAL ALLIANCE

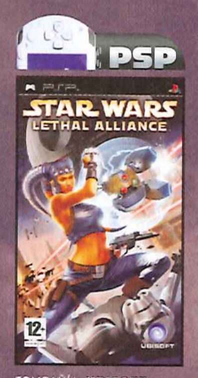
SÓLO DOS CONTRA TODO UN IMPERIO



Aquellos que pensaban que el filón *Star Wars* se había acabado con el *Episodio III* es que no conocen a George Lucas. Su última ocurrencia es explotar los sucesos no narrados entre los *Episodios III* y *IV*, ya sea a través de la serie de TV que prepara, como en videojuegos. Tal es el caso de ***SW Lethal Alliance***, donde conocerás al fin la identidad del espía que robó los planos de la primera Estrella de la Muerte: la mercenaria (de raza *Twi'lek*) Rianna Saren. Controlando a Rianna, tendrás que superar 34 niveles a través de localizaciones tan conocidas como *Coruscant*, *Tatooine* o la misma Estrella de la Muerte, enfrentándote a mercenarios y tropas imperiales. No lo harás solo, pues el droide Zeeo te ayudará en todo momento, ya sea aturdiendo enemigos como infiltrándose por conductos de ventilación e incluso sirviendo de improvisado vehículo. El título de **UbiSoft** es más que correcto a nivel gráfico, el único pero que se encuentra en ***Lethal Alliance*** es que su mecánica es algo repetitiva (avanzar y liquidar enemigos). A su favor, el doblaje al castellano, las acrobacias de la protagonista al estilo Príncipe de Persia y el reencuentro con viejos conocidos del universo *Star Wars*, como Kyle Katarn (el héroe de *SW Dark Forces*).



PSP



COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **384 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,00 €**
www.ubisoft.es

STAR WARS LETHAL ALLIANCE

12+


El magnífico doblaje al castellano. El entorno gráfico. La cooperación entre Rianna y el droide Zeeo.

La mecánica, avanzando y matando enemigos, sala tras sala, nivel tras nivel, acaba haciéndose repetitiva.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**


GRÁFICOS > Buen acabado gráfico, en especial por la animación de la protagonista. Algunos escenarios están más logrados que otros.




SONIDO > Una vez más, se vuelve a aprovechar la BSO de John Williams (ya cansa un poquito). El doblaje al castellano es inmejorable.




JUGABILIDAD > El sistema de cámaras es algo confuso en ocasiones, pero el control de la protagonista no puede ser más sencillo.

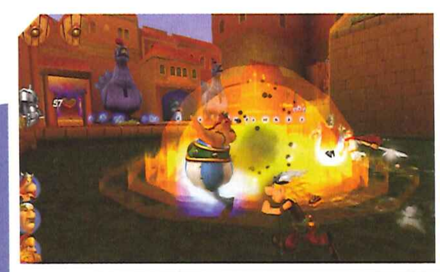



DURACIÓN > 34 niveles, aunque son cortitos. El multijugador (sólo dos usuarios) es flojo. Uno con cuatro habría estado mucho mejor.

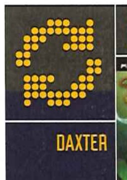


CONCLUSIÓN > No es una obra maestra, pero hará las delicias de los fanáticos de Star Wars. Sinceramente, nos hemos llevado a casa cosas mucho peores de SW ¿verdad?









LA ALTERNATIVA



DAXTER

Si te va más el rollo plataformero que el beat'em-up, Daxter es la mejor opción. Además, la criatura de Sony tiene muchísimo encanto.

ASTÉRIX & OBÉLIX XXL MISSION WIFIX

FÓRMULAS QUE SIEMPRE ACIERTAN

PSP



COMPAÑÍA: **ATARI**
DESARROLLADOR: **ETRANGES LIBELLULES**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
MULTIJUGADOR: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **200 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
www.asterix.com



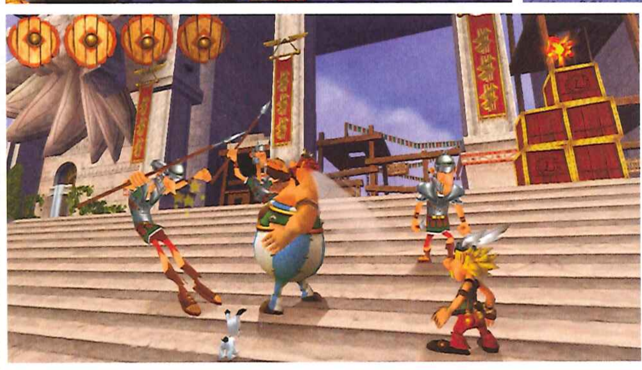
POR **ANNA**



Libros, pelis, videojuegos... ya están más que manidas las criaturas de Albert Uderzo y aún así nos siguen divirtiendo como nunca. Y es que el dúo galo se mantiene fresco gracias a las peripecias que **Atari** se ha inventado para darles de nuevo vida, esta vez en **PSP**. El planteamiento es similar al que se pudo ver en *Mission Las Vegum* (junio del año pasado), pero posee la exclusiva opción multijugador para cuatro usuarios vía *Wi-Fi*. Esta modalidad consiste en formar dos equipos con el objetivo de que uno de ellos cumpla una serie de misiones mientras que el otro equipo se lo impide, todo ello con límite de tiempo por supuesto. Los piques, la diversión y los nervios a flor de piel son la tónica de esta opción. Pero si no tienes con quien compartir estas fases, siempre te queda la opción del modo Historia, donde podrás controlar alternativamente a Astérix y Obélix a tu antojo. Cada uno posee habilidades diferentes por lo que tendrás que estudiar las situaciones para saber cuál es el más adecuado para afrontar cada prueba. Pruebas que van del estratégico mamporro en batallas cuerpo a cuerpo, a niveles en los que tendrás que aplicar a fondo tu sesera para resolver los desafíos que se presenten.



TAMBIÉN HAY PLATAFORMAS > Las batallas se alternan con las fases plataformeras donde tendrás que resolver alguna que otra situación aplicando la sesera.



¡VIVA EL MAMPORRO! > Niveles para dar y tomar, utiliza a los personajes simultáneamente y consigue hacer los complicados combos que se indican en pantalla.



MULTIPLAYER > Se han incluido opciones multijugador donde hasta cuatro usuarios podrán participar.

ASTÉRIX & OBÉLIX XXL





Las apariciones estelares de personajes de otras compañías, como Mario o un clon de Sonic, hacen bastante gracia.

Los combos a ejecutar durante los combates a veces resultan algo confusos.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**







GRÁFICOS > Idéntica a la versión de PS2, incluso a veces la supera. Los efectos visuales están bastante logrados.	8.4
SONIDO > Voces en castellano, buena banda sonora y efectos de sonido correctos. Cumple con soltura todos estos aspectos.	8.0
JUGABILIDAD > Si el control de los personajes se realizara con el mando analógico en lugar de la cruceta hubiese sido mucho mejor.	7.9
DURACIÓN > Opciones multijugador y un total de nueve capítulos que componen el modo Historia (con posibilidad de revisitarlos). No está mal.	8.0

CONCLUSIÓN > Nada monótono: fases de combates cuerpo a cuerpo, niveles plataformeros y modo multijugador. Un título sin demasiadas pretensiones pero que entretiene como pocos.



8.0

LA ALTERNATIVA

UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

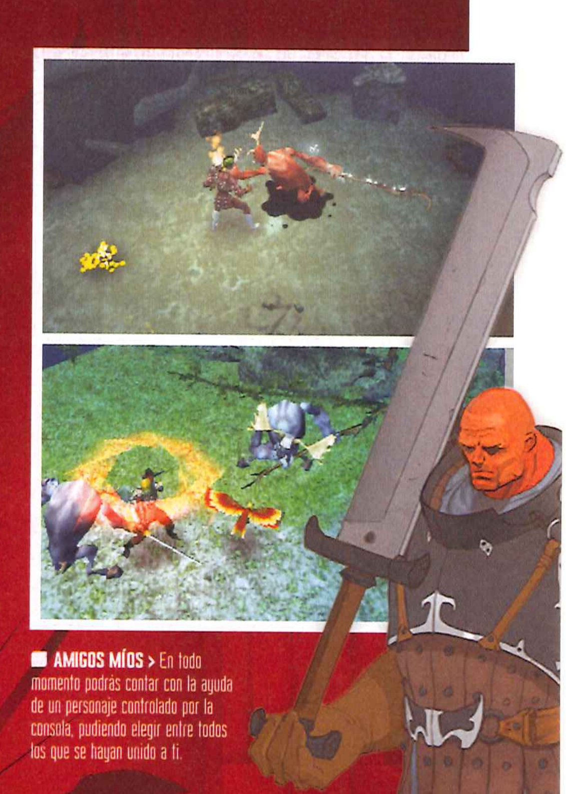
Una propuesta muy similar al título de 2K, pero sin duda inferior en la mayoría de sus apartados más importantes. Aún así, recomendable.

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

EL TRONO DE LOS RPG DE ACCIÓN, EN LIZA


POR LAST MONKEY

Está claro que en el mundo de los videojuegos no queda nada (o casi nada) por inventar. Unos se copian de otros, los otros de los unos y al final las mismas ideas se repiten hasta la saciedad, presentadas de una forma distinta según los programadores, eso sí. Es por ello que la mayoría de las veces lo mejor que podemos esperar es que aunque el juego en cuestión no vaya a ganar un premio por su originalidad, al menos sí que ofrezca esas ideas de una manera eficiente. Este el caso del juego que nos ocupa, que recoge los mejores elementos de clásicos como *Baldur's Gate Dark Alliance* o *Champions Of Norrath*, basándose a su vez en una saga que hasta la fecha sólo había visitado los PC. El mundo de *Aranna* ha sido devastado por una antigua fuerza, y un héroe inesperado comenzará una aventura para traer la paz a estas tierras. Uno no, mejor dicho tres, ya que ese es el número de personajes seleccionables desde un principio, cada uno presentando un estilo de juego distinto. Una de las novedades más bienvenidas de este lanzamiento es la posibilidad de contar con aliados controlados por la consola que facilitarán las cosas. En lugar de un desarrollo lineal, los creadores han decidido presentar un gran mapa general por el que el protagonista se moverá entre localización y localización. Una vez en ellas, podrás recibir nuevas misiones, realizarlas en el orden que desees y, claro está, acabar con los cientos de enemigos que se presenten. Multitud de opciones de personalización de tu héroe, unos diálogos ingeniosos, la posibilidad de acceder a nuevas profesiones y un robusto modo multijugador completan una producción que satisfará a todos los que siguen esperando un *Diablo* en PSP.


AMIGOS MÍOS > En todo momento podrás contar con la ayuda de un personaje controlado por la consola, pudiendo elegir entre todos los que se hayan unido a ti.

PSP



COMPAÑÍA: **2K GAMES**
DESARROLLADOR: **SUPERVILLIAN STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **224 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99 €**
www.2kgames.com/throneofagony




MAGIA BORRÁS > Cada personaje cuenta con sus propios hechizos, que podrás ir potenciando a base de añadir puntos de habilidad.

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY — 12+

+ Recoge la mejor herencia de los clásicos de su género y lo adapta a las posibilidades de la portátil.

− Que no presente una modalidad multijugador a través de Internet y se quede sólo con el ad hoc.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS > Unos entornos bastante detallados y gran fluidez de su motor gráfico, aunque las cargas desde el UMD son muy pesadas. **8.5**

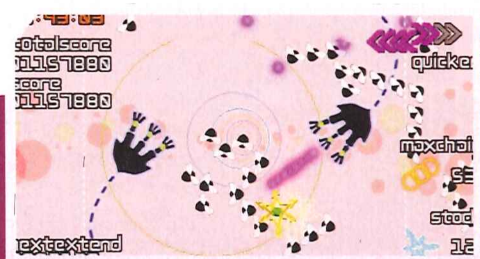

SONIDO > Este es el apartado en el que la versión de PSP se parece más a sus predecesoras de PC. Cumple con creces sus objetivos. **8.7**

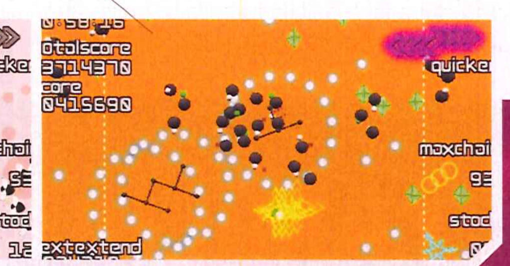

JUGABILIDAD > Controlar al personaje y realizar todos los ataques, así como la navegación por los menús, son sumamente sencillas. **8.9**


DURACIÓN > No más de veinte horas te llevará acabar la aventura de Dungeon Siege, aunque siempre podrás compartirla con otros tres amigos. **8.8**

CONCLUSIÓN > Aunque la portátil de Sony sigue careciendo de juegos de rol a la altura de su hermana de sobremesa, poco a poco los programadores se van acercando.









LA ALTERNATIVA

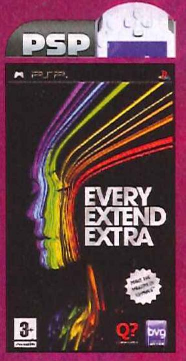
LUMINES II

Otra propuesta de Mizuguchi y Q Entertainment pero totalmente orientada al género puzzle y con muchísimas más opciones de juego.

EVERY EXTEND EXTRA

UNA PROPUESTA DIFERENTE

PSP



COMPAÑÍA: **BUENAVISTA GAMES**
DESARROLLADOR: **Q ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **SHOOTER/PUZZLE**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **384 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **34,99 €**
www.eeethegame.com/eee_sp.php

POR **SUPERNENA**

Después de conseguir engancharnos a **PSP** de manera casi enfermiza con la secuela de *Lumines*, llega la siguiente propuesta de Tetsuya Mizuguchi y su estudio de programación **Q Entertainment**: ***Every Extend Extra***, una revisión del clásico *Every Extend*.

Si no conoces la versión original es más que recomendable que le des un buen repaso al Tutorial antes de comenzar a jugar porque los títulos del maestro Mizuguchi siempre esconden una mecánica más enrevesada de lo que a priori pudiera parecer.

En esta ocasión, manejarás un pequeño puntero (al que metafóricamente se refieren en el juego como «nave») que deberás hacer estallar en el momento oportuno para destruir la mayor cantidad de enemigos en pantalla. El secreto reside en provocar explosiones en cadena para ir realizando *combos*, y el resultado se parece más a un *shooter* al estilo clásico que a un título de *puzzle* al uso. Y todo con una estética que está a medio camino entre otros dos títulos de este mismo autor: el deslumbrante *Lumines* y el lisérgico *Rez*, que se incorporó al catálogo de **PS2** en el año 2001. Como en estos programas (y en todos los que llevan su sello), las melodías juegan un papel fundamental en ***Every Extend Extra***, de forma que cada una de las nueve fases cuenta con sus propios temas de música electrónica, compuestos especialmente para la ocasión. La mayor pega que le encontramos es que es mucho más limitado que *Lumines II* y esto se hace especialmente dramático en los niveles de dificultad más elevados, de manera que el juego puede llegar a resultar frustrante para los jugadores menos experimentados.



REVIVAL > Por su estética simplista, su utilización de la música y su mecánica de juego, EEE recuerda mucho a Rez.

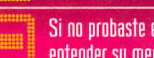




EVERY EXTEND EXTRA




Un título diferente para el catálogo de PSP y muy apropiado para disfrutar en formato portátil.


Si no probaste el original, deberás pasar por el Tutorial para entender su mecánica. Y aún así, no es tan fácil como parece.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Interfaz intencionadamente retro, suponemos, pero aún así demasiado austera. Muchos destellos y pocos alardes.	7.6
SONIDO > Elemento fundamental en los juegos de Mizuguchi, sean del género que sean. Esta vez el género es electrónica.	8.9
JUGABILIDAD > Es casi imposible hacerse con el juego en un primer contacto sin haber pasado antes por el Tutorial.	7.7
DURACIÓN > Incluye el Every Extend original, multijugador a dobles y la posibilidad de jugar contra jefes finales o niveles individualmente.	8.1





CONCLUSIÓN > Te gustará si eres fan de los shooters clásicos, pero no se acerca ni de lejos al universo de posibilidades en el que se expandía un concepto tan simple como el de Lumines.



8.0

LA ALTERNATIVA

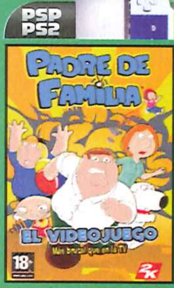
THE SIMPSONS HIT & RUN

Esta aventura a lo GTA sigue siendo el mejor videojuego hasta la fecha de cuantos se han inspirado en una serie televisión. No te lo pierdas.

PADRE DE FAMILIA EL VIDEOJUEGO

MÁS CHUSCO IMPOSIBLE...

PSP PS2



COMPAÑÍA: **2K GAMES**
DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAGE SOFT.**
DISTRIBUIDOR: **2K GAMES**
GÉNERO: **VARIOS**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
M. CARD/M. STICK: **153 KB/ 512 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29.99€ (PS2)** **39.99€ (PSP)**
www.2kgames.com

POR **NEMESIS**

Probablemente éste sea el videojuego con PEGI +18 con el *look* más infantil de la historia de **PS2** (y de **PSP**, por supuesto). Parece una contradicción, pero una simple partida basta para convencerse de que la calificación que ha recibido ***Padre De Familia*** no es gratuita. Cualquiera que haya visto la serie de TV ya sabe cómo se las gastan sus guionistas, pues bien, en el juego tampoco se han «cortado ni un pelo». Paseos por las duchas de la cárcel, toboganes de grasa humana (procedentes de las liposucciones de un hospital) y una trama que relaciona sentimentalmente al presentador de los informativos con la perra del suegro de Peter Griffin. Puede que en este título no haya escenas tórridas al estilo Larry, pero su guión encantará a los seguidores del humor más extremo. Lástima que nos perdamos gran parte de los chistes al no venir doblado al castellano, pero al menos incorpora subtítulos (o al menos eso nos ha garantizado **2K Games**, ya que nosotros hemos tenido que trabajar con la copia americana). La mecánica es bastante simple: tres personajes (Peter, Brian y Stewie) con tres mecánicas de juego (*beat'em-up*, infiltración y plataformas/*shooter*) respectivamente. Los gráficos son toscos, pero recrean con más o menos acierto la estética de la serie de TV. Donde naufraga **High Voltage** es en el control, principalmente en los niveles con Stewie, que exigían una mejor respuesta al tratarse de fases de plataformas. Justo el mismo problema que sufría *Futurama* de **PS2**, pero al menos aquel contaba con una ventaja que lo hacía mucho más atractivo: el doblaje en castellano. ***Padre De Familia*** es una gran serie, pero no ha tenido suerte con el videojuego. Ojala no se queden en un único intento.





PS2, IDÉNTICA A PSP > No hay diferencias entre ambas versiones. Tienen las mismas fases e idénticos minijuegos.

TRES MECÁNICAS > El título tiene tres protagonistas (Brian, Stewie y Peter), cada uno con una mecánica de juego diferente.

PADRE DE FAMILIA: EL VIDEOJUEGO 18+

(+) El guión, uno de los más salvajes de la historia de PlayStation, ya sea PSone, PS2 o PSP.

(−) Aunque el juego no es una maravilla, pedía a gritos ser doblado al castellano para no perderte la mitad de los chistes.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

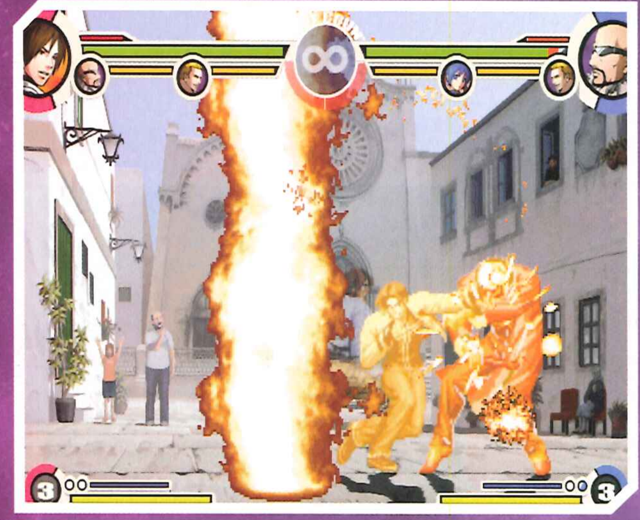
GRÁFICOS > Pese a ir destinado exclusivamente a adultos, tiene la simpleza gráfica de un juego (y de los malos) de los Rugrats.	6.8
SONIDO > Cuenta con las voces originales (en inglés) de la serie. Habría ganado muchos enteros si se hubiera doblado al castellano.	7.3
JUGABILIDAD > High Voltage debería haber mejorado el control en las fases de Stewie y en los niveles beat'em-up de Peter.	6.9
DURACIÓN > Los gags tanto visuales como verbales que se suceden a lo largo del juego son el único incentivo para seguir echando partidas.	7.2

CONCLUSIÓN > Como juego es bastante flojo, pero si eres un seguidor furibundo de la serie, y dado que ambas versiones (PS2 y PSP) son idénticas, decántate por PS2 que es más barata. **6.9**

PS2



COMPAÑÍA: **IGNITION ENTERTAINMENT**
DESARROLLADOR: **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP 2D**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **220 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95 €**
http://www.ignitionent.com/kofxi/



NUEVO KYO > Al fin, después de once entregas de la saga, podremos disfrutar de un Kyo Kusanagi con los poderes de KOF 94/95 y con las técnicas de los puños de fuego estrenadas con KOF 96.

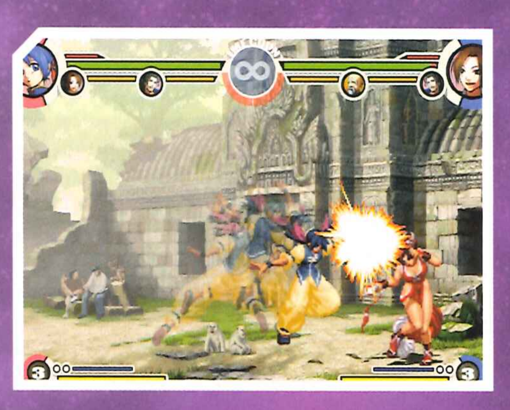


LA ALTERNATIVA

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

PlayStation 2

Si prefieres el estilo 2D de Capcom, por el mismo precio podrás hacerte con todas las entregas de SF Alpha y con Super Puzzle Fighter II Turbo.



THE KING OF FIGHTERS XI

VUELVEN LAS DOS DIMENSIONES

POR **DOC**



PERSONAJES MÍTICOS > SNK Playmore ha recuperado a personajes como Tung Fu Rue y Eiji Kisaragi para KOF XI. Seguiremos rezando para la inclusión del modo Extra en futuras entregas.

La adopción de un nuevo *hardware* por una compañía tan acostumbrada a la mítica *NeoGeo* ha obligado a **SNK** a tantear el sistema *Atomiswave* de **Sammy** con *KOF NeoWave* y, finalmente, a lanzar uno de los mejores *King Of Fighters* de toda la saga. La versión **PS2** de la undécima entrega del *beat'em-up* de **SNK Playmore** presenta todas las novedades relevantes que nos hemos ido encontrando en la franquicia a lo largo de sus ya casi trece años de vida (podrás cambiar entre los personajes «vivos» en cualquier momento y hacer *super-cancels*) y una jugabilidad tan sólida y equilibrada que recuerda a los años dorados de los salones recreativos (*KOF95* y *KOF98*). Entre los luchadores seleccionables encontrarás míticos personajes como Duck King y Eiji Kisaragi, y sorpresas como B. Jenet (la pirata de *Garou: Mark Of the Wolves*). La escasez de títulos del género, la solidez de su jugabilidad y su ajustado precio lo convierten en un auténtico indispensable para los aficionados a la lucha 2D.

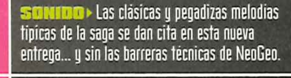


THE KING OF FIGHTERS XI — 12+



Se queda con lo mejor de la saga y aporta novedades como los fondos 3D y personajes míticos de SNK Playmore.

No ha vuelto el sistema Extra (opinión totalmente personal). Aún estamos esperando personajes 2D en alta resolución.







PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Supera con creces a lo visto en NeoWave y permite personalizar el nivel de enfoque y filtrado de los sprites.	7.2
SONIDO > Las clásicas y pegadizas melodías típicas de la saga se dan cita en esta nueva entrega... y sin las barreras técnicas de NeoGeo.	8.4
JUGABILIDAD > SNK Playmore ha recuperado lo mejor de la saga para KOF XI. Su sólida jugabilidad recuerda a la entrega de 1998.	8.9
DURACIÓN > Es una lástima que no incluya juego On-line, ya que el Versus es lo único capaz de alargar la vida de un título como KOF XI.	7.6

CONCLUSIÓN > Hacía tiempo que no disfrutábamos tanto con un King Of Fighters. Lo mejor es su jugabilidad y su ajustadísimo precio. Indispensable para los aficionados a la lucha.



8.0

BOB ESPONJA

LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE

PARA NIÑOS Y FANS DE LA ESPONJA CON PANTALONES

POR NEMESIS



PS2

COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **BLITZ GAMES**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN/PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **136 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44.95€**
www.thq.com

Tras un arranque titubeante (el primer nivel, compuesto de fases de conducción y plataformas, es bastante flojo), esta nueva aventura de Bob Esponja acaba sorprendiendo gratamente, debido a su buen acabado gráfico y a la variedad que ofrecen sus 9 mundos. A lo largo de esta aventura submarina, tendrás ocasión de manejar a Bob, Patricio y al malvado Plancton, que por unos momentos abandonará su tamaño microscópico para convertirse en una bestia «destrozaciudades» al estilo Godzilla. Al estar dirigido principalmente a niños, ***La Criatura del Krustáceo Krujiente*** tiene una mecánica súper sencilla, incluso en las fases de conducción. Además es de agradecer que haya sido localizado completamente al castellano, aunque echamos en falta las voces del doblaje original de la serie de TV. Sin llegar a ser tan bueno como aquel *arcade* de plataformas que adaptaba el largometraje de Bob Esponja, es una opción interesante para los chavales.









MÁS VARIEDAD IMPOSIBLE > A lo largo de los 9 mundos que componen Bob Esponja: La Criatura del Krustáceo Krujiente encontrarás fases de conducción, de vuelo, plataformas, destrucción de ciudades, etc.



3+






8.0	8.2	7.9	7.8

CONCLUSIÓN > Un arcade variado y vistoso, ideal para entretener a tus sobrinos o hermanetes. **7.9**

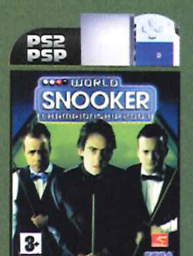
WORLD SNOOKER CHALLENGE 2007

ARMA EL TACO EN PSP Y PS2

POR NEMESIS



PS2 PSP



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **BLADE INTERACTIVE STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ (PS2)**
M. CARD/M. STICK: **80 KB (PS2) / 122 KB (PSP)**
P.V.P. RECOMENDADO: **49.99€**
www.dbz-videogames.com

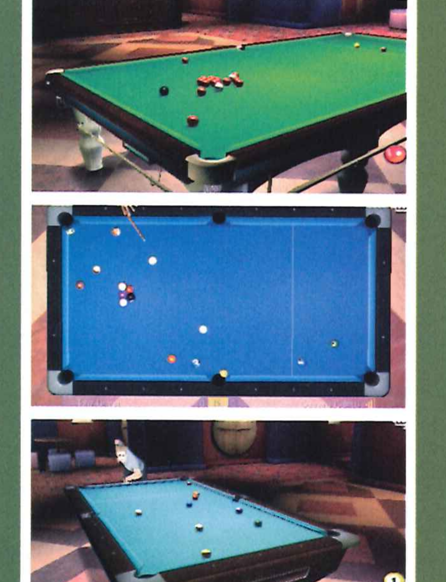
Los *fans* del billar seguimos rogando para que alguien produzca en consola un *arcade* al estilo *Side Pocket*. Mientras tanto, nos quitamos las penas con simuladores más serios y técnicos, como este ***World Snooker Champ. 2007*** que acaba de llegar al mercado tanto en PS2 como en PSP. Ambas versiones son casi idénticas (en PS2 se puede jugar On-line y en PSP compartir juego con otra portátil). Apoyándose en buenos gráficos (para lo que suele ser un juego de billar), te permitirá enfrentarte a los 91 mejores jugadores del mundo y participar en los torneos más prestigiosos del *snooker* británico y el billar americano.


















7.9	7.0	7.8	7.9



CONCLUSIÓN > Para seguidores del billar que no teman echar horas y horas practicando. **7.8**

DYNASTY WARRIORS 2





PARA ADICTOS INCURABLES A LA ÉPICA CHINA


POR STAN BY


COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **OMEGA FORCE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-SIN VOCES**
SALVAR PARTIDA: **640 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.koei.com

Nadie debe esperar sorpresas de este segundo *Dynasty Warriors* para **PSP**. A fin de cuentas, la serie lleva sin sorprender desde hace bastante tiempo. No obstante, aún tiene un hueco en el corazoncito de muchos aficionados empedernidos al siempre sano ejercicio de saltar sobre hordas de incontables enemigos y arrear mandoblazos a diestra y siniestra, provocando un furioso apocalipsis de cuerpos disparados a distancias absurdas. Sin olvidar las siempre feroces luchas con los generales enemigos y sus oficiales, donde realmente han de verse las habilidades y el temple del jugador. Todo eso está aquí, pero como en la anterior versión, el recorrer un gigantesco campo de batalla sorteando batallones rivales, o bien dando buena cuenta de ellos, se sustituye por un mapa táctico en el que el jugador elige en qué zona participar. No se gana en componente estratégico, ya que no hay dirección real de ejércitos, y sí se pierde en poderío épico. Flaco favor cuando ése era su valor principal.





NIEBLA > Algunos enemigos tienen tendencia a desaparecer misteriosamente, aunque estén justo delante del jugador...



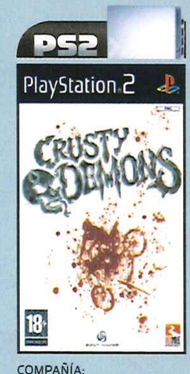

7.0

7.2

7.5

7.5

CONCLUSIÓN› Sólo para incondicionales del espadazo mandarín que perdonen los defectos. **7.0**









JUMP! > Los escenarios están repletos de rampas para saltar, al más puro estilo Tony Hawk.

CRUSTY DEMONS

MOTOCROSS INCENDIARIO Y ACROBACIA KAMIKAZE

POR STAN BY

COMPAÑÍA: **RED MILE ENT.**
DESARROLLADOR: **DEEP SILVER**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **SIMULADOR MOTOCROSS**
JUGADORES: **1**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **320KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.crustydemons.co.uk

Crusty Demons persigue dos objetivos principales: conseguir un juego de *motocross* en el que la acrobacia sea el auténtico centro, y además asequible; y dos, que el humor bruto y salvaje mantengan el barco a flote. Lo primero lo consigue imitando al maestro de la pirueta urbana, *Tony Hawk's Pro Skater*. Los controles y la mecánica de *combos* son tremendamente similares a los de la serie de *skate* por antonomasia, así como el diseño de escenarios: localizaciones urbanas de *free-roam* donde varios personajes te encomiendan misiones (ligar *combos*, ejecutar saltos en lugares concretos, etc.). De lo segundo se encarga el argumento (varios pilotos venden su alma al demonio, de tal manera que no pueden morir, por muy grande que sea el porrazo) y una opción que hace que el piloto salga disparado de la moto, pudiendo adornar el *combo* en curso con zurriagazos de impresión, y decenas de huesos rotos. Con el primer objetivo cumple. Con el segundo, destaca.

18+ | 7.5 | 7.5 | 8.0 | 7.8

CONCLUSIÓN› Para aficionados al motocross y al slap-stick salvaje con ganas de echarse unas risas. **7.5**

Top Juegos Imprescindibles

PlayStation®2



SUGERENCIAS DEL CHEF

JUEGOS PARA EL CARNAVAL



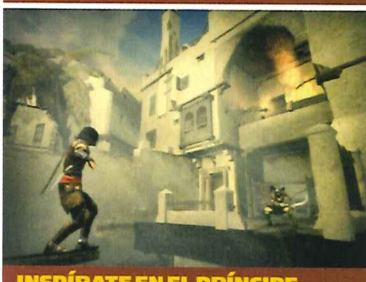
HÉROE DEL MÁS ALLÁ
GHOST RIDER (TAKE 2)

El Motorista Fantasma puede ser una de las mejores fuentes de inspiración para estos carnavales. Lo más difícil va a ser conseguir la moto flamígera.



LA MÁS BELLA
TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)

Aunque para musa, nadie mejor que la voluptuosa Lara Croft y su atrevida indumentaria de arqueóloga. Un disfraz bonito, barato y muy resultón.



INSPÍRATE EN EL PRÍNCIPE
PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS (UBISOFT)

Para los que prefieran optar por una temática más clásica, siempre pueden recurrir al Príncipe de Persia para copiar su estilo de guerrero oriental.



AVENTURA / ACCIÓN

1 OKAMI
////////// CAPCOM // 59,95 € // +12AÑOS//
Magia en movimiento gracias a una jugabilidad y unos gráficos de originalidad espectacular.



2 CANIS CANEM EDIT
////////// ROCKSTAR // 59,95 € // +16 AÑOS//
El simulador de instituto de Rockstar, una aventura sin polémica y con toneladas de diversión.



3 SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
////////// VIVENDI UNIVERSAL // 49,99 € // +18 AÑOS//
Revive la película «El Precio Del Poder» en una emocionante aventura para PlayStation 2.



4 MGS3: SUBSISTENCE
////////// KONAMI // 46,90€ // +18 AÑOS//
Edición mejorada de la tercera entrega con modo On-line y las dos ediciones para MSX completas.



5 TOMB RAIDER LEGEND
////////// EIDOS // 59,95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.



6 RESIDENT EVIL 4
////////// CAPCOM // 19,99€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.



7 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
////////// UBISOFT // 59,95€ // +18 AÑOS//
Ayuda a Sam Fisher a salir de esta encrucijada ganándote la confianza de terroristas y la NSA.



8 ONIMUSHA: DOD
////////// CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.



9 GOD OF WAR (PLATINUM)
////////// SONY C.E.// 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.



10 YAKUZA
////////// SEGA-ATARI.// 49,99€ // +18 AÑOS//
Un héroe con actitud en una historia de amor y venganza que te va a hacer vibrar.



CONDUCCIÓN



1 NEED FOR SPEED CARBONO
////////// EA GAMES // 59,95€ // +12 AÑOS//
La franquicia líder de la conducción regresa con una nueva bestia del Tuning sobre cuatro ruedas.



2 FORMULA 1 06
////////// SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
No podrás resistirte a vivir toda la intensidad del Mundial como si fueras el mismísimo Alonso.



3 TOURIST TROPHY
////////// SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
Los creadores de Gran Turismo demuestran su maestría en el mundo del motociclismo.



4 BURNOUT REVENGE
////////// EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.



5 OUTRUN 2006: COAST TO COAST
////////// SEGA-ATARI // 59,95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.

LUCHA



1 TEKKEN 5
////////// NAMCO // 19,99€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.



2 NARUTO: ULTIMATE NINJA
////////// ATARI // 49,99€ // +16 AÑOS//
Uno de los pocos títulos basados en un manga que traspasa las fronteras del país nipón.



3 DRAGON BALL Z: BUDOKAI T. 2
////////// ATARI // 59,99€ // +16 AÑOS//
El mejor Dragon Ball, con más personajes, escenarios y una jugabilidad incontestable.

4 MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
////////// MIDWAY // 44,95€ // +18 AÑOS//
Todos los luchadores de la saga, minijuegos a porrillo y el inconfundible sello de Mortal Kombat.



5 SOUL CALIBUR III
////////// NAMCO // 19,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.

3 NUEVOS CLÁSICOS PARA PLAYSTATION 3



EXCESO DESBORDANTE
MOTORSTORM

No es la primera vez que aparece en estas páginas, ni será la última. Motorstorm ha sido uno de los primeros juegos en demostrar con contundencia lo que es capaz de hacer Cell en las manos adecuadas. Acción salvaje, gráficos espectaculares y olor a rueda quemada.



NUESTROS FAVORITOS

THE ELF	R. DREAMER	LAST MONKEY	JOHN TONES	DE LUCAR	DOC	SUPERNENA	ANNA	NEMESIS
FINAL FANTASY XII	OKAMI	FINAL FANTASY XII	CAPCOM CLASSICS C.V. 2	CALL OF DUTY 3	FINAL FANTASY XII	CANIS CANEM EDIT	RAYMAN RAVING RABB.	GODHAND

RPG / ESTRATEGIA

1 
KINGDOM HEARTS II
//////////SQUARE ENIX // 59,95€ // +12 AÑOS//
Sora, Donald y Goofy se embarcan en una nueva aventura en un mundo mágico.

2 
DRAGON QUEST: EPDRM
//////////SQUARE ENIX // 29,95€ // +12 AÑOS//
Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.

3 
FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)
//////////SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//
Yuna regresa, y esta vez acompañada. Música, amor y poder femenino en un gran RPG.

4 
XENOSAGA II: JVGUB
//////////NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//
La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche

5 
SUIKODEN V
//////////KONAMI // 59,95€ // +12 AÑOS//
Konami concluye su popular saga RPG en PS2 con uno de sus mejores capítulos.

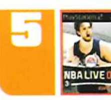
DEPORTES

1 
PES 6
//////////KONAMI// 59,95 € // +3 AÑOS//
El fútbol de alta escuela de «Seabass» Takatsuka recupera toda su esencia de hardcore gamer.

2 
FIFA 07
//////////EA SPORTS // 44,95 € // +3 AÑOS//
EA Sports le pisa los talones a Konami con un FIFA de alto voltaje, ¿será el nuevo rey?

3 
TONY HAWK'S PROJECT 8
//////////ACTIVISION // 59,95 € // +16 AÑOS//
El rey del monopatín continúa haciendo cabriolas en su enésima aparición en consola.

4 
NBA 2K7
//////////2K SPORTS // 39,95€ // +3 AÑOS//
Otra forma de entender el deporte de la canasta, con la mejor liga de baloncesto del mundo.

5 
NBA LIVE 07
//////////EA SPORTS // 59,95€// +3 AÑOS//
Gasol a la cabeza del mejor baloncesto mundial. Pero falta la selección campeona del mundo.



SHOOTER

1 
CALL OF DUTY 3
//////////ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS//
Toma las playas de Normandía en el juego más espectacular de la Segunda Guerra Mundial.

2 
BLACK
//////////EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.

3 
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
//////////ACTIVISION // 29,95€ // +16 AÑOS//
Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.

4 
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
//////////EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.

5 
MOH: EUROPEAN ASSAULT
//////////EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//
El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.

PARTY GAMES

1 
SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL
//////////SONY C.E.// 59,99€-29,99€ // +3 AÑOS//
Para ti que no eres joven, para que enseñes a tus hijos lo que escuchabas en los dorados 80.

2 
GUITAR HERO II
//////////ACTIVISION // 79,99€-49,95€ // +12AÑOS//
Nueva edición del juego más rockero de PlayStation 2, con nuevo modelo de guitarra y todo.

3 
SINGSTAR ROCKS!
//////////SONY C.E.// 59,99€-29,99€ // +12 AÑOS//
Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.

4 
BUZZ! EL GRAN CONCURSO DE DEP.
//////////SONY C.E. // 59,99€-39,99€ // +3 AÑOS//
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.

5 
EYETOY: PLAY SPORTS
//////////SONY C.E. // 59,99€ - 39,99 € // +3 AÑOS//
Extensísima recopilación de minijuegos deportivos para ponerse en forma con la cámara de PS2.

TOP 10 PlayStation 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1 OKAMI (CAPCOM)
2 PES 6 (KONAMI)
3 NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
4 KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX)
5 FIFA 07 (EA SPORTS)
6 CALL OF DUTY 3 (ACTIVISION)
7 SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL (SONY C.E.)
8 DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2 (ATARI)
9 CANIS CANEM EDIT (ROCKSTAR)
10 NARUTO ULTIMATE NINJA (ATARI)

LOS MÁS VENDIDOS GAME
DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

1 PES 6 (KONAMI)
2 NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
3 FIFA 07 (EA SPORTS)
4 SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL... (SONY C.E.)
5 DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2 (ATARI)
6 EYETOY PLAY SPORTS + CÁMARA (SONY C.E.)
7 EYETOY PLAY 3 + CÁMARA (PLATINUM-SONY C.E.)
8 CALL OF DUTY 3 (ACTIVISION)
9 TEKKEN 5 (PLATINUM-SONY C.E.)
10 NARUTO ULTIMATE NINJA (ATARI)

ENVÍA TU TOP




POR JULIO MATAS

1 MGS3: SUBSISTENCE (KONAMI)
2 FIFA 07 (EA SPORTS)
3 DRAGON QUEST: E.P.D.R.M. (SQUARE ENIX)
4 GTA: SAN ANDREAS (ROCKSTAR)
5 DESTROY ALL HUMANS! (THQ)
6 SINGSTAR: L.E.D.P.E. (SONY C.E.)
7 FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
8 LEGO STAR WARS II: L.T.O. (ACTIVISION)
9 NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
10 GUITAR HERO 2 (ACTIVISION)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**

¿EL PRIMERO DE UNA SAGA?
RESISTANCE: FALL OF MAN

No te dejes engañar por lo que a primera vista parece un shooter más. Resistance es uno de los juegos más atractivos para el lanzamiento de la consola. Su toque de historia-ficción, con una raza extraterrestre (las Quimeras) asolando Europa, es irresistible.



TAMBIÉN EN LA LUCHA
VIRTUA FIGHTER 5

Virtua Fighter fue el título que instauró las bases para el debut del género de lucha en las tres dimensiones. En Virtua Fighter 5, Sega alcanza el paroxismo gráfico consiguiendo un realismo inusitado del que sólo te abstrae su contundente repertorio de golpes.



NUESTROS FAVORITOS


THE ELF
LEGEND OF HEROES III


R.DREAMER
PES 6


JOHN TONES
CAPCOM PUZZLE W.


DE LUCAR
BROTHERS IN ARMS


SUPERNENA
LUMINES II


ANNA
ASTERIX & OBELIX XXL


LAST MONKEY
DUNGEON SIEGE TOA


NEMESIS
SEGA MD COLLECT.



A TOPE CON LOS... RPG QUE VIENEN



JEANNE D'ARC

MARAVILLAS DE LEVEL 5



Sin fecha confirmada para su aparición en Europa, este RPG de corte táctico se está convirtiendo en uno de los títulos más deslumbrantes para PlayStation Portable. Jeanne D'arc te propone combates por turnos, 16 personajes jugables, unos 45 escenarios y unas secuencias estilo manga de las que quitan el hipo. El juego ya está a la venta en Japón.



DUNGEON SIEGE: T.O.A.

RPG A LA AMERICANA



Procedente del entorno PC, 2K Games te propone un interesante RPG de acción que se adapta a la perfección a las características de PSP.



TALES OF THE WORLD: R.M.

CUENTOS ORIENTALES




De la misma serie que Tales Of Eternia, este RPG podría terminar recalando en Europa, aunque todavía no está confirmado.

DALE RITMO A TU PSP



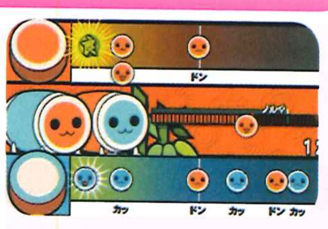
RESCATADO DE PSONE
PARAPPA THE RAPPER

La mascota «rapera» que revolucionó PSone ha sido rescatada del olvido con un maravilloso remake de su primer título. ¿Quién no recuerda las lecciones de cocina, las clases de conducir y otras situaciones hilarantes del juego?



VIRTUOSO DE 6 CUERDAS
GITAROO MAN LIVES!

Un curioso juego para la portátil que combina la música con la acción. Su protagonista tenía que enfrentarse a todo tipo de malandrines haciendo uso de su guitarra y ejecutando todo tipo de atómicos solos y riffs como arma.



¡Y CON TAMBORES!
TAIKO DRUM MASTER PORTABLE

Los Taiko son unos tambores tradicionales japoneses. Namco tuvo la idea de desarrollar un juego musical con este instrumento como protagonista, que sólo ha visto la luz en el mercado japonés. Es una pieza para coleccionistas.

TOP 10 PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA




1. TEKKEN: DARK RESURRECTION (NAMCO BANDAI)
2. GTA VICE CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE 2)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
4. MEDAL OF HONOR HEROES (EA GAMES)
5. FIFA 07 (EA SPORTS)
6. LEGO STAR WARS II (ACTIVISION)
7. HILLZONE: LIBERATION (SONY C.E.)
8. SEGA MEGA DRIVE COLL. (SEGA)
9. MOTO GP (NAMCO BANDAI)
10. SYPHON FILTER DARK MIRROR (SONY C.E)

LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

1. PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
2. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
3. GTA VICE CITY STORIES (ROCKSTAR)
4. LOS SIMS 2 MASCOTAS (EA GAMES)
5. TEKKEN: DARK RESURRECTION (SONY C.E.)
6. FIFA 07 (EA SPORTS)
7. DAXTER (SONY C.E.)
8. MEDAL OF HONOR HEROES (EA GAMES)
9. MOTO GP (SONY C.E.)
10. ERAGON (VIVENDI)

ENVÍA TU TOP



POR SANTIAGO PARDO

1. LOCOROCO (SONY C.E.)
2. HILLZONE: LIBERATION (SONY C.E.)
3. PES 6 (KONAMI)
4. ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS (CAPCOM)
5. SEGA MEGADRIVE COLLECTION (SEGA)
6. TEKKEN DARK RESURRECTION (SONY C.E.)
7. GTA VICE CITY STORIES (ROCKSTAR)
8. MOTO GP (SONY C.E.)
9. EL PADRINO (EA GAMES)
10. GANGS OF LONDON (SONY C.E.)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**



La completísima ampliación de la tercera entrega de Metal Gear Solid copa totalmente la sección On-line de este mes. Y es que su calidad general, sólo en el modo On-line, lo convierten en «líder en solitario» de la red.



PERIFÉRICOS: **HEADSET - TECLADO USB**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **MUY BUENA**
JUGADORES: **2-8**
MODOS ON-LINE: **5**

METAL GEAR SOLID SUBSISTENCE

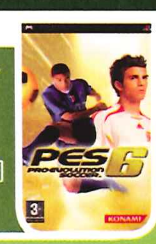
KOJIMA NO RESISTE LA TENTACIÓN DE INTERNET Y AÑADE OPCIONES DE JUEGO ON-LINE A SU OBRA MAESTRA

La espera, la desilusión al ver que ***Subsistance*** no llegaba a España, la alegría al comprobar que finalmente sí lo hacía... Todo ha merecido la pena, ya no sólo por la cantidad de extras que incluye, la posibilidad de jugar a través de Internet con un *Metal Gear* justifica todo lo que hemos sufrido hasta la llegada de este nuevo ***MGS3S***. Básicamente, **Konami** ha trasladado el armamento, control y los movimientos del modo Historia del último *Metal Gear* a un entorno adaptado al juego On-line, en el que podrás avanzar sigilosamente para atrapar a los enemigos por sorpresa, atacar con las acciones CQC e incluso «campear» con un buen rifle de francotirador. Si estás acostumbrado a los *shooters* en primera persona, te costará acostumbrarte al modo On-line del disco *Persistence* (disco 2 de la edición ***Subsistence***), ya que su desarrollo obligará al jugador a controlar su personaje desde una perspectiva en tercera persona y será imposible el uso de puntos de mira tan precisos como en los demás juegos. El uso de ciertas armas como las granadas, o el hecho de que el protagonista se pegue a cualquier pared hacia la que avance, desorientará al aficionado a los *shooters*, y le será casi imposible saber desde donde le lanzan los proyectiles

PUNTERÍA > El arma que hayas elegido al principio de cada ronda decidirá tu puntería, ya que sólo contarás con retícula si llevas un rifle de francotirador.

TOP MULTIJUGADOR PSP

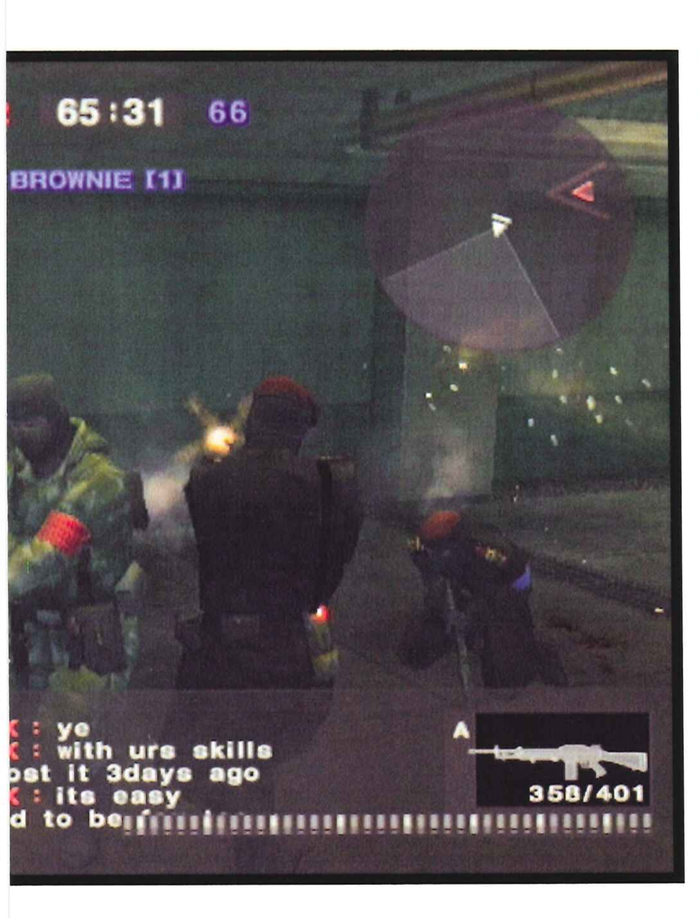
1. PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
2. SOCOM FIRETEAM BRAVO (SONY C.E.)
3. FIFA 07 (EA SPORTS)
4. TEKKEN: DARK RESURRECTION (BANDAI NAMCO)
5. SYPHON FILTER: DARK MIRROR (SONY C.E.)



TOP ON-LINE PS2

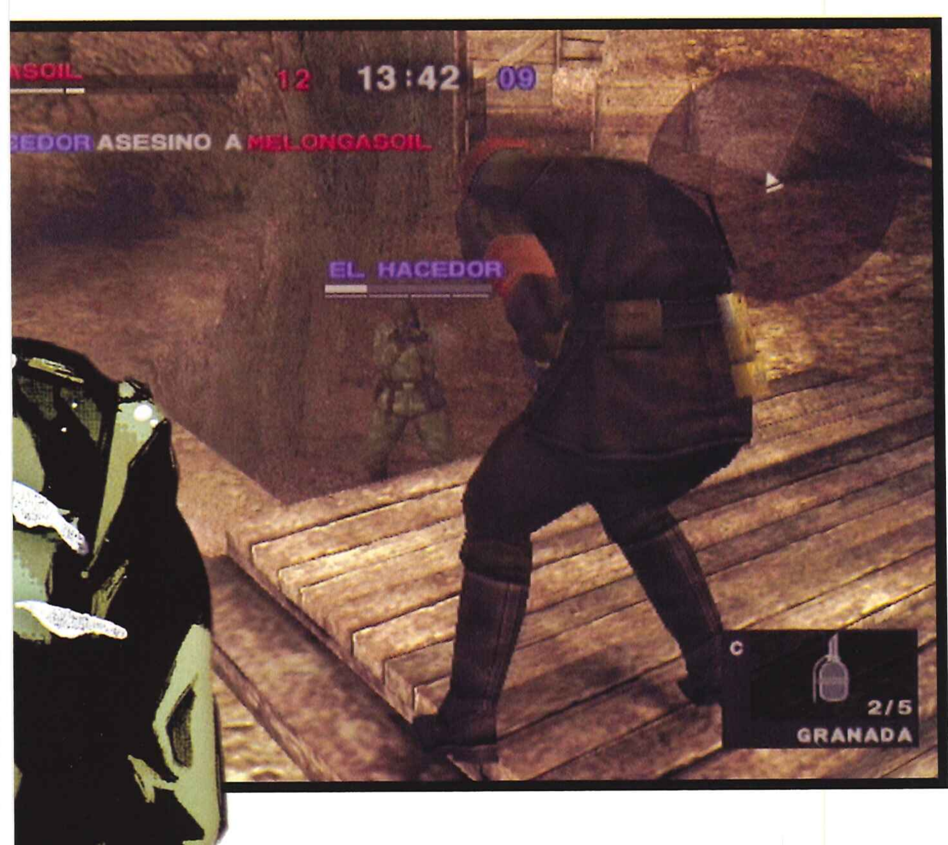
1. MGS3 SUBSISTENCE (KONAMI)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
3. FIFA 07 (EA SPORTS)
4. SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS (SONY C.E.)
5. SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT (UBISOFT)



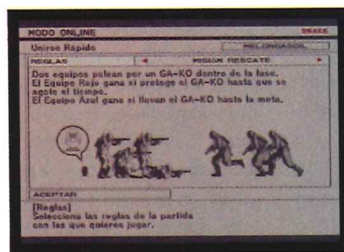


RANKINGS > En todo momento podreás acceder al ranking mundial del juego y a las estadísticas de tu personaje en cada partida.

si no es capaz de ver al enemigo. Pero, tras varias partidas (es difícil sólo jugar una), cualquier usuario controlará a su personaje casi a la perfección. Junto a los típicos *Deathmatch* y *Team Deathmatch*, **Konami** ha incluido tres nuevos modos de juego: Misión Furtiva, un jugador tendrá que robar un *microfilm* y los demás impedirlo; Misión Captura, ambos equipos competirán por conseguir un objeto y llevarlo a su «meta»; Misión Rescate, un equipo defenderá un objeto mientras el otro tiene que arrebatárselo. La experiencia On-line es inigualable... El planteamiento de los diferentes modos de juego es bueno, pero el desarrollo de las partidas, técnicamente hablando, es sublime. Las opciones para conectarse y la búsqueda de una determinada partida es sencillísimo. Durante el juego, es muy difícil experimentar saltos o retardos, aunque en muchos casos la muerte llega unos milisegundos después de agotarse la energía, con lo cual, algunos tiroteos entre dos personas acabarán con ambos muertos, aunque uno de los dos se quede sin vida antes que el otro. La posibilidad de utilizar el *Headset* USB y un teclado USB para comunicarte con tu equipo completa la suculenta oferta de posibilidades On-line de ***Subsistence***.







MODOS > Podrás participar junto a otras siete personas en cinco diferentes modalidades de juego, entre las que no faltarán el clásico Deathmatch y el Deathmatch por equipos.





Final Fantasy VII
Dirge of Cerberus

VUELVE EL UNIVERSO DE FFVII EN FORMA DE JUEGO DE ACCIÓN, ¡Y VAYA ACCIÓN! COMO AVANZAR A LO LARGO DE LOS NIVELES NO SUPONE NINGÚN PROBLEMA, EN ESTA GUÍA NOS HEMOS CENTRADO EN DESVELARTE TODOS LOS SECRETOS QUE PODRÁS ENCONTRAR EN ELLOS

LOCALIZACIÓN DE LAS CÁPSULAS AMARILLAS

CAPÍTULO 1

1. Avanza hasta las primeras escaleras que descienden. No las tomes y ve por el camino de la derecha. En este pasillo, a la izquierda, sobre los tejados de las casas, encontrarás la cápsula al lado de una chimenea. La posición en el mapa es F-2. Dispara la cápsula para cogerla.

2. En la posición I-10, después del segundo punto Mako, verás la cápsula en el piso superior de una de las casas, al lado izquierdo de la calle. Rompe la ventana de un disparo y cogerás la cápsula.

3. Tras salvar a la madre con su hija, dentro de la fuente de esa zona, hallarás otra cápsula. Posición J-8.

4. En la posición I-6 del mapa, apunta por encima de las llamas a una azotea en el fondo. Te hará falta la «Mira de francotirador». Avanza un poco más para conseguirla y vuelve a este punto.

5. Tras bajar unas escaleras encontrarás el cuarto punto Mako. Justo detrás de unas cajas, debajo de las escaleras, verás esta cápsula. Es la posición H-4 del mapa.

6. Tras conseguir el arma «Armazón Grifo», sitúate en la posición E-8, delante del fuego mirando en dirección Suroeste. Usa la mira de francotirador para buscar la cápsula sobre los tejados de las casas.

7. En G-8 hay una zona cortada por el fuego. La cápsula está justo detrás a ras del suelo. Usa la mira de francotirador para verla y alcanzarla.

8. Cerca de un punto Mako en I-8 hay un pequeño pasillo. Ve hasta el fondo del pasillo y apunta hacia el tejado de la casa de enfrente.

CAPÍTULO 2

1. Tras eliminar a todos los perros guardianes, según apareces (a la derecha), sobre un acantilado, encontrarás la primera cápsula.

2. Ve hacia la cascada y mira hacia abajo. La cápsula está junto a una roca.

3. Debajo del lado izquierdo del camión. Sitúate de frente al camión, a cierta distancia, y verás la cápsula justo debajo.

CAPÍTULO 3

1. En la misión en la que proteges al niño, tras salir por la puerta de la segunda planta del edificio, acércate al borde (posición I-8). Apunta hacia el Noroeste y verás una cápsula sobre una azotea.

2. En la misma posición que antes, apunta hacia la estructura que hay en el centro de la plaza. Sobre ella verás otra cápsula.

3. Desde la posición anterior, cruza la pasarela hasta

Dirge Of Cerberus te pone en la piel de Vincent Valentine dos años después de lo sucedido en Advent Children y cuatro después de Final Fantasy VII. Descubre el oscuro pasado de este enigmático personaje y salva de nuevo el planeta de una inminente amenaza



[PS2]

COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
GÉNERO: **ACCIÓN**
MEMORY CARD: **677 KB**
HTTP://WWW.SQUARE-ENIX.COM/

el siguiente puente y mira a la derecha (posición F-8). La cápsula está sobre un edificio casi en tu línea de visión.

4. En la posición E-3, colócate debajo de la plataforma desde la que disparaba un francotirador y mira hacia el edificio de en frente. Verás la cápsula que sobresale por encima de una azotea.

5. En la posición H-7, junto a la caja donde se esconden los 3.000 Guiles, acércate al borde y apunta en dirección Este. La cápsula está en el suelo, detrás de un panel.

6. Sube a la plataforma en H-12 y apunta en dirección al punto Mako. Deberías ver otra cápsula al fondo.

7. Durante la batalla con el jefe de fase, sube a las plataformas donde están los francotiradores y busca la cápsula por encima de una de las vigas.

CAPÍTULO 4

1. En la quinta planta, ve al ascensor y apunta la cristalera del techo, hacia el lado opuesto al ascensor.

2. En el sótano, donde consigues el item «Cruza de poder», en la parte de arriba de la pared del fondo (H-4, dirección Oeste).

3. Tras la segunda barrera de energía, en K-13, en la parte de arriba de la pared izquierda.

4. Justo a la derecha de la tercera barrera de energía. En la pared, sobre un tubo.

CAPÍTULO 5

1. Al comenzar el nivel, a tu espalda, detrás de un hueco de alcantarilla.

2. En G-12 se encuentra el segundo punto Mako. Sube por las escaleras metálicas y date la vuelta. La cápsula está al fondo, sobre una tubería.

3. En C-8, entre las dos barreras de energía, encontrarás la cápsula en un hueco del techo.

4. Tras salir de las alcantarillas, acércate al almacén con la puerta bloqueada por una caja. Dentro de esa sala hallarás la cápsula. Sal rápido, ya que los enemigos no dejan de aparecer.

5. En la biblioteca (J-8), debajo de una estantería caída.

6. En el pasillo (C-8), en el techo, sobre una trampilla a punto de descolgarse.

7. L-4 es una habitación con una Ultrapoción. Si te subes en la mesa que está delante de la ventana y miras hacia abajo, verás la cápsula en el jardín.

8. En la entrada de la mansión, enfrente de la cristalera. Si miras al techo verás un enorme boquete. La cápsula se encuentra entre las destrozadas vigas del boquete.

CAPÍTULO 6

1. Tras comenzar el nivel, camina un poco hacia la derecha. Verás la cápsula entre dos troncos caídos sobre el riachuelo.

2. Sitúate en el lugar que ocupaban los avestruces en L-14 y mira hacia el Norte. Verás la cápsula a media altura en la roca de delante.

3. Tras entrar en la cueva, en la zona con las dos cajas blancas, mira hacia la cima de la montaña que rodea el campamento. La cápsula queda en un saliente hacia la derecha.

4. En la zona donde hay que eliminar a un montón de soldados, sitúate en G-12 y apunta hacia el Norte. Verás la cápsula en lo alto de la torre del lado izquierdo.

5. En la misma zona que la anterior. La cápsula está en la torre de al lado de la anterior, pero en el lado opuesto.

6. En F-5, colócate sobre el punto Mako y apunta al río. Verás la cápsula junto a uno de los pilares del puente.



7. En la misma zona, ve a I-5 y apunta en dirección a la montaña (hacia el Sur).

8. En G-6, colócate a medio camino de las escaleras. Apunta a lo alto del edificio que tienes delante, donde un foco que se mueve ilumina el cielo.

9. Sin moverte de la posición anterior, mira hacia las cataratas que quedan a tu izquierda (derecha si dejas el edificio a tu espalda). La cápsula está sobre una de las cataratas.

10. Desde el punto Mako en F-7 verás sobre ti un puente partido en dos mitades. La cápsula se HALLA entre las dos partes. Tendrás que moverte un poco para ver la cápsula.

CAPÍTULO 7

No hay cápsulas.

CAPÍTULO 8 (PRIMERA PARTE)

1. Cerca de la primera máquina de items, en K-12, apunta hacia el Noroeste. Verás una torre a lo lejos y la cápsula cerca de una de las barandillas.

2. En E-9 verás a un soldado de la W.R.O. que se esconde tras una caja. Detrás de esa caja, entre otras dos, se encuentra la cápsula.

3. Si te paras justo delante de la tercera barrera de energía (en D-6) y miras a la izquierda, verás la cápsula sobre una caja.

4. Tras pasar la segunda máquina de items, en el siguiente pasillo, párate a la mitad y elimina al soldado que te dispara desde la torre de la derecha. La cápsula está justo al lado de ese soldado.

5. Debajo del vagón de tren que se puede atravesar (I-8).

6. En C-10, si miras hacia el Sur, verás dos vagones de tren apoyados uno sobre otro. La cápsula está en un hueco entre los dos vagones.

7. Sitúate sobre el punto Mako de F-9 y apunta hacia el Norte, sobre el tejado del edificio.

8. Justo en las puertas de salida de la estación de trenes (J-7). Date la vuelta y apunta a las pasarelas del techo. La cápsula está en la tercera pasarela.

9. En la zona donde debes eliminar a un comandante de Deepground, busca el vagón volcado y en llamas. La cápsula está justo debajo, tras un bidón.

CAPÍTULO 8 (SEGUNDA PARTE)

1. Según apareces, sin moverte, apunta hacia la derecha. Verás unas vigas al fondo. La cápsula está entre las vigas.

2. Después de dejar la ametralladora en M-5, agáchate al lado de la puerta y apunta detrás del vagón volcado. Es un poco difícil de ver, pero la cápsula está ahí.

3. En la barrera de B-7. Párate justo enfrente de la barrera y apunta hacia la izquierda, al piso de arriba. La cápsula está sobre la pasarela.

4. En el segundo ascensor, tras pulsar el botón, date la vuelta y observa las luces de la pared. La cápsula está sobre una de ellas. Si fallas el tiro, puedes volver a usar el ascensor e intentarlo de nuevo.

5. Justo antes de la pelea con el jefe de este nivel. Sitúate de frente a la máquina de items en G-11 y mira hacia la izquierda. Verás una pasarela al fondo y la cápsula encima.

CAPÍTULO 9



1. Según empiezas el nivel, muévete un poco hacia la izquierda y mira por la ventana.

2. En el tercer piso, da la espalda al ascensor y apunta de frente, un nivel más arriba verás la cápsula, sobre un saliente derrumbado.

3. En la zona donde cae un enorme insecto del techo, a tu izquierda, detrás de la verja. Entre una máquina y una tubería.

4. En el puente donde te atacan dos soldados voladores. Desde la puerta, apunta ligeramente a la izquierda. La cápsula está sobre el otro puente a lo lejos, a tu misma altura.

5. En el segundo ascensor en el que tienes que destruir las minas voladoras, apunta hacia la puerta por la que salen los soldados. Verás la cápsula un piso más abajo.

CAPÍTULO 10

1. Nada más comenzar el nivel, avanza hasta la primera plataforma (B-6) y mira hacia la izquierda. La cápsula está sobre un puente a lo lejos.

2. Tras recoger el «Informe Omega», avanza hasta L-6. Pégate a la barandilla y apunta a lo lejos a la plataforma superior.

3. Después del primer punto Mako, avanza por el pasillo y sal por la puerta. En la plataforma, mira hacia la izquierda (L-5). Verás la cápsula en el nivel inferior, a lo lejos.

4. En la zona donde aparecen los soldados con blindaje antibalas, sitúate en G-4 apuntando hacia el Sur. La cápsula está en el nivel inferior, hacia la derecha del pilar central.

5. En la zona donde rompes unas cajas blancas para obtener la tarjeta de acceso, colócate en G-8 y apunta hacia arriba en dirección Noreste. La cápsula está debajo de una plataforma.

6. Según sales de la zona anterior, entrarás en un pasillo donde te dispararán desde el techo. Justo en la puerta, mira a la derecha. No tiene pérdida.

7. Después de la misión de eliminar a tus perseguidores, cuando bajes del vehículo, vuelve hasta el extremo de la plataforma y apunta debajo de la puerta con el logo de Shin-ra. La cápsula está debajo de la vía.

8. Tras descolgarse el puente, en la siguiente sección, a la izquierda verás una caja blanca (K-14). Apunta hacia el Oeste. Verás la cápsula sobre el tejado de una casa.

9. En la misma zona que la anterior. Ve al borde del puente derrumbado (donde está la máquina de ítems) y apunta hacia la izquierda y hacia abajo. Verás la cápsula sobre una chimenea de una casa.

10. En el mismo sitio que la anterior pero apuntando a la derecha. La cápsula está sobre un tejado.

11. Sube las escaleras de H-8 a media altura y apunta en dirección Noreste hacia el tejado de una casa.

12. En la misma zona que antes, avanza hasta la barrera de energía en E-7 y mira hacia la derecha. Verás la cápsula entre dos muros.

13. Tras pasar la barrera anterior, avanza hasta el borde sin tirarte y apunta hacia las enormes rejas del fondo.

14. En E-4 verás una máquina de ítems. Al lado opuesto (E-2), si apuntas hacia el agua, verás la cápsula sobre unos escombros.

15. En I-9, apunta hacia el Norte. Deberías ver la cápsula debajo de un puente derrumbado. Es difícil de localizar.



CAPÍTULO 11

1. Tras pasar la primera máquina de ítems, cruza la puerta y dispara al aro pequeño de la torre que tienes delante. Está casi arriba del todo.

2. Después de conseguir la primera tarjeta de acceso, tírate por el hueco de la plataforma a la izquierda. Una vez abajo, mira a la izquierda, entre las columnas.

3. En la zona donde un soldado empuja la ametralladora, colócate delante de los paneles de control y apunta al hueco en la pared (el de bordes amarillos y negros).

4. En el área donde un grupo de insectos gigantes te dan una tarjeta de acceso, apunta hacia el techo. La cápsula está tras la rejilla, al lado de una columna.

5. En la sala con los cuatro puntos Mako, súbete a la plataforma del centro y apunta hacia abajo. Verás la cápsula dentro de uno de los tubos del suelo.

6. En la siguiente sala, mira hacia la rejilla del techo.

CAPÍTULO 12



1. Avanza hasta que caigas dentro de una especie de tubería gigante. Al caer, date la vuelta y avanza hasta que no puedas más. Usa el rifle de francotirador para atinar en la cápsula.

2. Tras salir de la tubería anterior, acércate al borde de la pasarela y apunta a las alas de Omega (en concreto, a las del lado derecho). La cápsula está flotando en el aire por esa zona. (Esta cápsula sólo aparece una vez te hayas pasado el juego)

LOCALIZACIÓN DE LOS INFORMES «G»

PRIMER INFORME

En la segunda parte del capítulo 8, en la zona donde hay una máquina de ítems y al lado un pasillo con un soldado subido a una ametralladora. Elimina al soldado y sube por las escaleras metálicas de detrás. Verás una puerta a media altura y una barrera que impide el paso. Agáchate y usa el rifle para eliminar a cualquier enemigo que se acerque al soldado de la W.R.O. que aporrea el panel de la puerta. Tras unos cuantos golpes la barrera desaparece y podrás avanzar hasta el final de esta zona donde verás el primer informe «G».

SEGUNDO INFORME

En el Capítulo 10, en la zona tras eliminar a un grupo de soldados con blindaje (tras coger la décima cápsula amarilla). Baja las escaleras metálicas hasta el tejado de la casa. El informe se encuentra debajo de las escaleras, junto a una chimenea.

TERCER INFORME

En el Capítulo 11, en la sala con los cuatro puntos Mako, súbete a la plataforma del centro y salta a las tuberías. El informe está en una esquina.

MISIONES EXTRA

Una vez hayas completado el juego, aparecerá la primera misión extra. Cuando la finalices, aparecerá la siguiente, y así sucesivamente hasta completar las 46 misiones disponibles. En estas misiones podrás usar las armas que hayas obtenido en el modo Historia, pero no el nivel de Vincent. A lo largo de estas misiones hallarás cuatro nuevos tipos de cápsulas que desbloquearán el resto de material extra que contiene el juego. Estas cápsulas no son difíciles de hallar ya que no estarán tan escondidas como las del juego principal.

Las cápsulas son las siguientes:

Cápsulas rojas: Desbloquea la galería de arte. Sólo se pueden destruir con golpes físicos.

Cápsulas blancas: Desbloquean más misiones extra. Sólo se pueden destruir con barriles explosivos.

Cápsulas verdes: Desbloquea la banda sonora del juego. Sólo se pueden destruir con magia.

Cápsulas amarillas: Desbloquea la galería de personajes. Sólo se pueden destruir a tiros.

EXTRAS

VISOR DE EVENTOS

Una vez hayas completado el juego, podrás acceder al «Visor de Eventos» para reproducir las escenas cinemáticas. Cuantas más cápsulas amarillas recojas en la aventura, más escenas tendrás.

FINAL EXTRA

Recoge los tres Informes «G» durante el juego para desbloquear un pequeño final extra tras los créditos.

GALERÍA DE ARTE

Para desbloquear las galerías de arte, recoge las cápsulas rojas que encontrarás repartidas a lo largo de las misiones extra:

Ataque en Midgar – Misión 28 (H-5)
Jefes – Misión 26 (H-5)
Deepground – Misión 21 (G-9)
Soldados de Deepground – Misión 23 (M-11)
Final caótico – Misión 33 (G-12)
Eventos – Misión 12 (D-5)
Localizaciones – Misión 9 (J-6)
Reactor Mako 0 – Misión 32 (K-6)
Varios – Misión 31 (verás la cápsula en la cola de Azul)
Monstruos – Misión 13 (J-13)
Omega – Misión 43 (K-8)
Shinra – Misión 14 (J-11)
Edificio Shinra – Misión 16 (K-4)
W.R.O. – Misión 3 (B-9)
Tsviets – Misión 40 (M-10)
Vincent – Misión 35 (F-11)
Armas – Misión 8 (J-7)
Instalaciones W.R.O. – Misión 15 (G-12)

MISIONES EXTRA ALTERNATIVAS

Para desbloquear las misiones alternativas, recoge las cápsulas blancas que encontrarás a lo largo de las misiones extra:

Misión 45 – (H-8)
Misión 5 – (K-15)
Misión 18 – (F-8)
Misión 37 – (I-14)
Misión 24 – (J-13)

GALERÍA DE AUDIO

Para desbloquear todos los sonidos del juego, recolecta las cápsulas verdes repartidas a lo largo de las misiones extra:

Campos de batalla – Misión 4 (C-12)
Jefes – Misión 29 (L-7)
Eventos – Misión 7 (F-9)
Omega – Misión 42 (K-6)
Shinra – Misión 22 (H-5)
Sistema – Misión 2 (I-6)
Tsviets – Misión 39 (G-3)
Vincent – Misión 34 (D-5)
W.R.O. – Misión 17 (G-15)

VISOR DE PERSONAJES Y TRÁILERS

Para desbloquear esta opción, hazte con todas las cápsulas amarillas repartidas por las misiones extra:

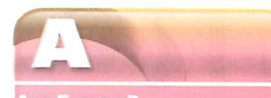
Jefes – Misión 28 (G-9)
Tráiler de Presentación FF7:DC Misión 10 (I-7)
Deepground – Misión 30 (L-7)
Tráiler «Jump Festa» – Misión 13 (J-4)
Monstruos – Misión 11 (D-5)
Omega – Misión 44 (J-8)
Otros personajes – Misión 10 (G-10)
Tráiler final – Misión 22 (I-7)
Shinra – Misión 20 (K-8)
W.R.O. – Misión 1 (G-11)
Trailer del Tokyo Game Show – Misión 3 (B-9)
Tsviets – Misión 41 (J-2)
Vincent – Misión 36 (I-5)



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de febrero de 2007.

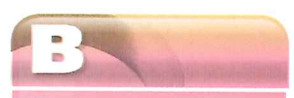
Trucos

POR **SUPERNENA**



Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos. Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes



B-Boy

Introduce estos passwords para desbloquear los distintos secretos:

Piernas locas
93665

Desactiva todos los códigos
26939

Desactiva el HUD en las batallas
41549

Desactiva el marcador de ritmo
56239

Juega como Host 1
35535

Juega como Rack
61275

Desbloquea toda la ropa
20014

Desbloquea todos los personajes del modo Jam
85363

Desbloquea todos los niveles del modo Jam
92750

Desbloquea todos los temas del modo Jam
85872

Desbloquea todos los movimientos
50361

Desbloquea el nivel Club
17345

Desbloquea el nivel Pro
11910

Black

Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.



5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M



Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ◀ ▶ ▶ □ ▶ □ ▶ □

Cars

Introduce cada contraseña en el menú «Códigos de trucos» dentro de «Opciones»:

Desbloquea todos los minijuegos y pistas
IF900HP

Nitro infinito
CONC3PT

Salida rápida
VROOOOM

Desbloquea todos los dibujos y personajes
MATTL66

Desbloquea todos los vídeos
WATCHIT

Las Crónicas De Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ▼ ◀ ▼ ◀ ▼ ▶ ▼ ▶ ▲

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ▲ ▲ ▶ ▶ ▲ ▶ ▼

El Código Da Vinci

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro de opciones.

Modo Dios
Vitruvian Man

Doble vida
Sacred Feminine

Un tiro mata
Phillips Exeter

Selección de nivel
Clos Luce 1519

Todos los Bonus desbloqueados
Et in Arcadia

Colegas en el bosque

Poder al máximo
Con el juego en Pausa, mantén presionados L1 y R1, y pulsa △ ○ △ ○ □ ○

Más Hp
Con el juego en Pausa, mantén presionados L1 y R1, y pulsa △ ○ △ ○ □ △

Infringe más daño
Con el juego en Pausa, mantén presionados L1 y R1, y pulsa △ ○ △ ○ △ □

Todos los niveles
Con el juego en Pausa, mantén presionados L1 y R1, y pulsa △ ○ △ ○ ○ □

Todos los movimientos
Con el juego en Pausa, mantén presionados L1 y R1, y pulsa △ ○ △ □ □ ○

Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)



Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante (EDICIÓN ESPECIAL)

Desbloquear todo
Manteniendo presionados R1, R2, L1 y L2, pulsa ▲, ◀, ▼, ◀ en el joystick analógico Izquierdo.

Driver Parallel Lines

Introduce cada código en el menú de trucos.
GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

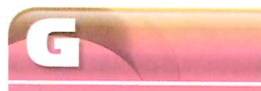


FIFA Street 2

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ▲ ◀ ▼ ▼ ▶ ▼ ▲ ◀

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ▶ ▶ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona ▶ ▶ ◀ ▲ ▲ ▲ ▼ ◀



Guitar Hero II



En la pantalla de título, pulsa las siguientes combinaciones en los trastes de tu guitarra. Vuelve a hacerlo para desactivar el truco:

Guitarra aérea
Azul, Amarillo, Naranja, Amarillo, Amarillo.

El público tiene un ojo enorme por cabeza
Amarillo, Naranja, Azul, Naranja, Azul, Naranja, Amarillo.

Cabezas llameantes
Amarillo, Amarillo, Naranja, Amarillo, Naranja, Naranja, Amarillo, Naranja.

Cabeza de caballo
Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja.

Hiper velocidad
Amarillo, Naranja, Azul, Naranja, Amarillo, Naranja, Azul, Naranja.

El público tiene cabeza de mono
Amarillo, Amarillo, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo, Azul, Naranja.

Desactiva los marcadores (Modo Actuación)
Amarillo, Amarillo, Naranja, Amarillo, Amarillo, Azul, Amarillo, Amarillo.

GTA: Liberty City Stories

Introduce cada combinación de botones durante el juego pero recuerda guardar la partida antes porque una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.

Set de armas 1
▲, □, □, ▼, ◀, □ □, ▶

Set de armas 2
▲, ○, ○, ▼, ◀, ○, ○, ▶

Set de armas 3
▲, ✕, ✕, ▼, ◀, ✕, ✕, ▶

Consigue $250.000
L1 R1 △, L1 R1, ○, L1 R1

Rellena la munición
L1 R1, ○, L1 R1, ✕, L1 R1

Rellena la salud
L1 R1, ✕, L1 R1, □, L1 R1

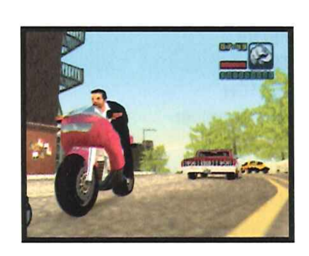
Incrementa el nivel de búsqueda
L1 R1, □, L1 R1, △, L1 R1

La poli nunca te busca
L1, L1, △, R1, R1, ✕, □, ○

¿Llevas semanas **atascado** en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar?
¿No sabes cómo **desbloquear** tu coche o personaje favorito?
¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la **vida infinita**?

Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestro archivo con los mejores trucos y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!
Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es





Tiempo soleado
L1, L1, ◯, R1, R1, ▢, △, ✕

Tiempo despejado
↑, ↓, ◯, ↑, ↓, ▢, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, ✕, ↑, ↓, △, L1, R1

Tiempo lluvioso
↑, ↓, ▢, ↑, ↓, ◯, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, △, ↑, ↓, ✕, L1, R1

Generar un tanque Rhino
L1, L1, ←, L1, L1, →, △, ◯

El reloj avanza más rápido/normal
L1, L1, ←, L1, L1, →, ◯, ✕

Destruir todos los vehículos en pantalla
L1, L1, ←, L1, L1, →, ✕, ▢

Los peatones están descontrolados
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, ▢

Los peatones te atacan
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, △

Todos los peatones tiene armas
R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ◯

Juego más rápido
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ✕

Juego más lento
R1, △, ✕, R1, ▢, ◯, ←, →

Tracción perfecta
L1, ↑, ←, R1, △, ◯, ↓, ✕

Suicidarse
L1, ↓, ←, R1, ✕, ◯, ↑, △

Todos los semáforos están en verde
△, △, R1, ▢, ▢, L1, ✕, ✕

Conductores Agresivos
▢, ▢, R1, ✕, ✕, L1, ◯, ◯

Generar un camión de la basura
△, ◯, ↓, △, ◯, ↑, L1, L1

Los coches pueden avanzar sobre el agua
◯, ✕, ↓, ◯, ✕, ↑, L1, L1



Hitman : Blood Money

Armas
En la pantalla de inicio pulsa △, △, ▢, ◯, R1, ◯, R2, ✕, ✕.

Todos los niveles
En la pantalla de inicio pulsa △, ▢, ▢, →, ↓, ←, R2, ✕, ✕.



Los Increíbles La Amenaza Del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER

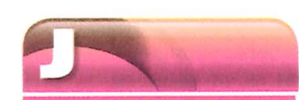
Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF



Juiced

Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

Justice League Heroes

En la pantalla de pausa, mantén pulsado L1, R1, L2 y R2 e introduce las siguientes combinaciones:

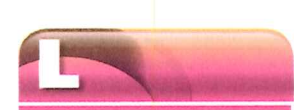
Obtienes 25 mejoras aleatorias
← → ← →

Invulnerabilidad
← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

Mejora al máximo todas las habilidades
→ ↓ → ↓

Energía ilimitada
↓ ↓ → → ↑ ↑ ← ←

Desbloquea todo
↓ ← ↑ →



L.A. Rush



Introduce los siguientes códigos durante el juego

Consigue $5,000
Pulsa ↑ ↓ ← → ◯ ← R2 ↑

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ◯ ▢ R2 R1 ↑ ↓ ← →

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ▢ → R1 ←

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ◯ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → ▢ → ◯ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → ▢ ↑ ↓ ◯ ↑

Lego Star Wars II

Introduce cada código en el menú de trucos, pero ten en cuenta que no desbloquea cada personaje, sino sólo la posibilidad de comprarlo en la tienda.

QYA828 - TIE Interceptor
HDY739 - TIE Fighter
NXL973 - IG 88
BEN917 - Ben Kenobi (Ghost)
NFX582 - Gonk Droid
HHY382 - The Emeror
MMM111 - Imperial Guard
TTT289 - Ewok
HLP221 - Boba Fett
GBU888 - Skiff Guard
SGE549 - Palace Guard
WTY721 - Bib Fortuna
YZF999 - Gamorrean Guard
VHY832 - Bespin Guard
UGN694 - Ugnaught
UUB319 - Lobot
NYU989 - Snow Trooper
CYG336 - Rebel Pilot
EKU849 - Rebel Trooper (Hoth)
YWM840 - Han Solo (Hood)
SMG219 - Grand Moff Tarkin
BBV889 - Imperial Officer
NNZ316 - TIE Fighter Pilot
BNC332 - Death Star Trooper
UCK868 - Beach Trooper
CVT125 - Imperial Spy
PEJ821 - Tuskan Raider
YDV451 - Sand Trooper
JAW499 - Jawa
NAH118 - Greedo
VAP664 - Imperial Shuttle Pilot
PTR345 - Storm Trooper

Los Sims 2: Mascotas

Desbloquear al gnomo
Introduce esta combinación en la pantalla del logo de EA: L1 L1 R1 ✕ ✕ ↑. Encontrarás al gnomo en la entrada de tu casa.

Puntos de Mascota
Activa el gnomo y presiona la siguiente combinación de teclas: △ ◯ ✕ ▢ L1 R1 mientras estás jugando. Aparecerá una opción de «Puntos de Mascota» en el truco anterior.

Adelantar el tiempo 6 horas
Activa el gnomo y presiona la siguiente combinación de teclas: → ↓ → ↑ → ↓ → ↑ mientras estás jugando.

Mascotas al completo
Activa el gnomo y presiona la siguiente combinación de teclas: → ↓ → ↑ → ↓ → ↑ mientras estás jugando.

Ver a los desarrolladores
En la pantalla de créditos, pulsa → ← ↑ → ↓ → ↓ →

ARTÍCULOS PARA ANIMALES

Efectos genéticos para gatos y perros
EEGJ2YRQZZAIZ9QHA64

Máscaras para gatos
EEGJ2YRQZQARQ9QHA64

Máscaras para perros
EEGJ2YRZQQ1IQ9QHA64

Puntos negros para gatos
EEGJ2YRQZZ1IQ9QHA64

Puntos negros para perros
EEGJ2YRQQZ1RQ9QHA64

Sonrisa negra para gatos
EEGJ2YRZQQARQ9QHA64

Sonrisa negra para perros
EEGJ2YRQZZARQ9QHA64

Huesos azules para gatos
EEGJ2YRZZZ1IZ9QHA64

Huesos azules para perros
EEGJ2YRZZQ1IQ9QHA64

Camuflaje azul para gatos
EEGJ2YRZZZ1RQ9QHA64

Camuflaje azul para perros
EEGJ2YRQZZAIQ9QHA64

Gatos azules
EEGJ2YRQQQ1IZ9QHA64

Perros azules
EEGJ2YRQQZ1IZ9QHA64

Estrellas azules para gatos
EEGJ2YRQZQ1IQ9QHA64

Estrellas azules para perros
EEGJ2YRQQQAIQ9QHA64

Gatos rojos
EEGJ2YRQZQ1RQ9QHA64

Perros rojos
EEGJ2YRZQQAIZ9QHA64

Gatos verdes
EEGJ2YRQZQAIQ9QHA64

Gatos rojos
EEGJ2YRZQZAIQ9QHA64

Flor verde para gatos
EEGJ2YRQZZ1RQ9QHA64

Flor verde para perros
EEGJ2YRZZQ1RQ9QHA64

Luz verde para gatos
EEGJ2YRZQQ1RQ9QHA64

Luz verde para perros
EEGJ2YRZZQAIQ9QHA64

Neón verde para gatos
EEGJ2YRZQQAIQ9QHA64

Neón verde para perros
EEGJ2YRZZQARQ9QHA64

Neón amarillo para gatos
EEGJ2YRQQQAIZ9QHA64

Neón amarillo para perros
EEGJ2YRQQZAIQ9QHA64

Diagonales naranjas para gatos
EEGJ2YRZQZ1IZ9QHA64

Diagonales naranjas para perros
EEGJ2YRQZQAIZ9QHA6

Gatos Panda
EEGJ2YRQZZ1IZ9QHA64

Gatos rosas
EEGJ2YRZQZ1RQ9QHA64

Perros rosas
EEGJ2YRQQQARQ9QHA6

Tiras verticales rosas para gatos
EEGJ2YRZZZAIQ9QHA64

Trucos

Tiras verticales rosas para perros
EEGJ2YRQQZARQ9QHA64
Gatos púrpura
EEGJ2YRQQZAIZ9QHA64
Perros púrpura
EEGJ2YRZQZARQ9QHA6
Gatos estrella
EEGJ2YRZQZAIZ9QHA64
Perros estrella
EEGJ2YRQQQ1RQ9QHA64
Patas blancas para gatos
EEGJ2YRZQQ1IZ9QHA64
Patas blancas para perros
EEGJ2YRZZQ1IZ9QHA6
Rayas a lo cebra para gatos
EEGJ2YRZZZ1IQ9QHA64



Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones /Códigos

Todos los niveles
IPULATOR

Todos los vídeos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY

Todos las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Vida ilimitada
MARCUSECKOS

Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA

Marvel Ultimate Alliance

Modo Dios
En el menú de trucos pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →

MGS3: Subsistence

Control de la pantalla de título
Presiona L3 para cambiar el motivo de fondo, R1 o R2 para cambiar la velocidad, L1 y L2 para cambiar el color de Snake y el soldado, R3 para cambiar el color de fondo y △ para dejar el fondo negro.

Mortal Kombat Armageddon

Introduce estos códigos en la casilla con la interrogación.

Vídeo promocional
↑ ↑ ↓ ↑ L1 ✕

Desbloquea a Daegon
R1 L1 △ ↓ ↓ □

Desbloquea el segundo traje de Drahmin
L2 → ✕ R2 ↑ ↑

Desbloquea el segundo traje de Frost
↓ R2 R1 L1 ○ L2

Desbloquea el segundo traje de Shan Tsung
L1 ← ↑ ○ ↑ L2

Desbloquea a Blaze
△ □ ← L1 ← ○

Desbloquea el segundo traje de Nitara
↓ L1 ↑ L1 L1 →

Desbloquea a Taven
L2 ← R1 ↑ ○ ↓



Naruto

Trajes alternativos
Mantén presionados R1 y L1 al elegir el personaje.

NBA 2K7

Introduce estas claves en la sección «Códigos» del menú «Funciones»:

Vestimenta alternativa
- bcb8sta – Bobcats
- zjb3lau – Jazz
- nrd4esj – Nets
- zw9idla – Wizards

Altera funciones del juego
Pelota de la ABA: **payrespect**
+10 Defensive Awareness: **getstops**
Max durability: **ironman**
+10 Ofensive Awareness: **inthezone**
Tops All-Stars de 2K Sports: **topps2ksports**
Unlimited Stamina: **norest**

Desbloquea equipos secretos
Equipo All-Stars Internacional: **tns9roi**
Equipo NBA 2K: **bestsim**
Equipo Superstars: **rtalspe**

Need For Speed Carbono



Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla del menú principal para desbloquear algunas recompensas:

Dinero extra
↓ ↑ ← ↓ → ↑ □ △

Nitroso infinito
← ↑ ← ↓ ← ↓ → □

Ralentización de tiempo infinito
↓ ↑ ↑ → ← ← → □

Desbloquea el vinilo de Need For Speed Carbono
→ ↑ ↓ ↑ ↓ ← → □

Desbloquea el vinilo especial de Need For Speed Carbono
↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ □

Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓



Outrun 2006: Coast 2 Coast

1000000 millas OutRun
Introduce MILESANDMILES cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

Todo completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.



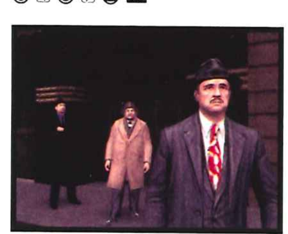
Pac-Man World 3

Para Desbloquear todos los niveles y laberintos
Pulsa ← → ← → ○ ↑ en el Menú principal.

El Padrino

5000$
Con el juego en Pausa pulsa
□ ○ □ □ ○ L3

Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa
○ ← ○ → □ R3



Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa
← □ → ○ → L3



Reservoir Dogs

Dentro de Opciones, ve a la sección de Trucos e introduce cada código, una vez que aparezca, tendrás que activarlo:



Desbloquear niveles
L2, R2, L2, R2, L1, R1.
Totalmente cargado
R2, L2, ○, L2, □, R2.
Desbloquear Arte
○, □, L2, R2, ○, □.
Desbloquear Vídeos
L1, L1, ○, □, L1, R1.
Antibalas
L1, R1, ○, ○, R1, ○.
Subidón de adrenalina
□, L1, ○, □, L1, □.
Bala mágica
R1, L2, ○, □, R1, □.
Ariete
L2, L2, □, □, ○, R2.
Tiempo muerto
R1, R1, R2, ○, □, L2.



Scarface: The World Is Yours

Rellena la vida
MEDIK
1000 bolas
FPATCH
Rellena la munición
AMMO
Aumenta el Gang Heat
GOBALLS
Disminuye el Gang Heat
NOBALLS
Incrementa el Police Heat
DONUT
Disminuye el Police Heat
FLYSTRT
Cambia la hora del día
MARTHA
Lluvia
RAINY
Tormenta
SHAZAAM
Rellena la vida del vehículo en uso
TBURGLR
Traje negro
BLACK
Traje azul
BLUE
Traje blanco
WHITE
Traje gris
GREY
Camisa de leopardo
TIGSHRT
Siempre suena el tema de Scarface
TUNEME
Generar Bulldozer
DOZER
Generar un coche antiguo
OLDFAST
Generar un Dumper
DUMPER

Splinter Cell Double Agent

Supera el juego para desbloquear el modo de dificultad Elite.

SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS

Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY

Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

State Of Emergency 2

Desbloquear todo
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ △ □ ○ △

Superman

Nuevos trajes:
Golden Age: Supera el último nivel
Pod: Derrota a Bizarro por última vez



Tiburón



Todos los Bonus y 300.000 puntos
Empieza una partida y escribe **shaaark** como nombre de perfil.

Un millón de puntos
Empieza una partida y escribe **blooood** como nombre de perfil.

Invencible
Empieza una partida y escribe **unstopable** como nombre de perfil.

Tony Hawk's Project 8

Introduce estos códigos en el menú «Códigos» dentro de las opciones:

Estadísticas al máximo
allthebest

Concentración ilimitada
shellshock

Desbloquea a Anchorman
newshound

Desbloquea a Big Realtor
shescaresme

Desbloquea a Bum
enterandwin

Desbloquea a Christian Hosoi
hohohosoi

Desbloquea a «Colonel» y Security Guard
militarymen

Desbloquea a Dad • Skater Jam Kid
strangefelllows

Desbloquea a Jason Lee
notmono

Desbloquea a Kevin Staab
mixitup

Desbloquea a Mascot
manineedadate

Desbloquea a Nerd
wearelosers

Desbloquea a Photography Girl y Filmer
themedia

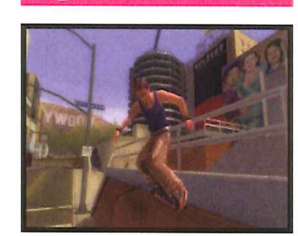
Desbloquea a Skinny Real Estate Agent
sellsellsell

Desbloquea a Travis Barrer
plus44

Desbloquea a Travis Barrer
badverybad

Desbloquea a Zombie
suckstobedead

Tony Hawk's American W.



Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos

Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
× □ ○ △

Todos los Movimientos Locos ○ ○ L2 ×



Vecinos Invasores

Selección de nivel
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, ○, □.

Desbloquear todos los minijuegos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, △, □, □.

Todos los movimientos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, □, □, ○.



La comida da más vida
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, □, △.

Hacer más daño
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, △, □.

Desbloquear el cómic 1
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, □, □, ○, △.

Desbloquear el cómic 2
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, △, □, ○, □, ○.



The Warriors

Desbloquear todo
L1 SELECT □ ↓ L2 →

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 × ↓ L1

Supera la misión en la que estés
↓ □ × SELECT R1 ←

Furia infinita
□ ○ △ SELECT × ←

Sprint infinito
↓ □ ← × L1 SELECT



Cuchillo
↓ ↓ SELECT ↑ ↑ L3

Machete
L1 × R1 R1 SELECT R2

Tubería
R2 ○ SELECT ↑ L1 →

Bate
□ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ↑ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas
↑ × ↑ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
← × × R2 L1 ↓

Despistar a la policía
↑ SELECT × △ △ □

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas
→ R1 ○ × SELECT □

Vida infinita
↑ △ L3 SELECT × L2

WWE SmackDown vs. Raw 2007

Para desbloquear a tus luchadores preferidos deberás ganar antes diferentes trofeos:

Bam Bam Bigelow: Gana el Trofeo Unforgiven
Bret Hart: Gana el Trofeo Survivor Series
Cactus Jack: Gana el Trofeo SummerSlam



Dude Love: Gana el Trofeo SummerSlam
Hulk Hogan: Gana el Trofeo WrestleMania
Jerry "the King" Lawler: Gana el Trofeo No Way Out
Mankind: Gana el Trofeo SummerSlam
Mr. Perfect: Gana el Trofeo Backlash
Shane McMahon: Gana el Trofeo Armageddon
Stone Cold Steve Austin: Gana el Trofeo the Royal Rumble
Tazz: Gana el Trofeo No Way Out
The Anvil Jim Neidhart: Gana el Trofeo Survivor Series
The Rock: Gana el Trofeo WrestleMania



X-Men Legends II

Desbloquea las secuencias
Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← START en el menú de review.

Todos los cómics
Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → START en el menú de review.



X-Men: El Videojuego Oficial

Sala de Peligro de Iceman
En el menú de archivos de Cerebro pulsa → → ← ← ↓ ↑ ↓ ↑ START

Sala de Peligro de Rondador Nocturno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → START

Sala de Peligro de Lobezno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← START

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2 - Revista Oficial - ESPAÑA
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre, o manda un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUE...

... Criterion está preparando un nuevo Burnout, exclusivo para nueva generación? Se llamará, evidentemente, Burnout 5 y sus desarrolladores aseguran que el realismo de sus accidentes superará con creces a todo lo visto en cualquier otro título de conducción aparecido hasta la fecha.

... Sega lanzará una versión de Crazy Taxi para PlayStation Portable? Se llamará CT: Fare Wars e incluirá opciones multijugador como el juego cooperativo.

... se rumorea la aparición de una nueva PSP en un futuro no muy lejano? La exhibición de Samsung de un pequeño disco duro de 60GB presentaba a la portátil de Sony como principal beneficiaria de su gran capacidad.

... Capcom lanzará un pack especial en Japón con Monster Hunter Portable 2? El juego vendrá junto a una nueva PSP de color «Dorado Champán».

EL LANZAMIENTO DE PLAYSTATION 3

Aunque lo habéis hablado muchas veces, me gustaría que me resolvierais algunas dudas sobre PS3:
1.- ¿Con cuantos juegos saldrá a la venta, aproximadamente?
2.- ¿A qué precio se venderán los juegos?
3.- Soy un gran fan de los juegos de rol, ¿saldrá algún RPG junto a la consola en su lanzamiento?
Raúl, vía e-mail.

1.- El retraso de su lanzamiento tiene sus ventajas, la consola saldrá en nuestro país junto a unos 30 juegos de todos los géneros.
2.- El precio de todos los juegos estará entre los 59 y los 69 Euros.
3.- Seguramente se lanzarán más, pero el que seguro llegará al mercado junto a la consola será *Enchanted Arms*, de **UbiSoft**. Además, la versión para **PS3** del juego incluirá la posibilidad de aprovechar las posibilidades del mando *Sixaxis* para desbloquear nuevos movimientos, nuevas escenas de vídeo que no aparecían en la versión para Xbox 360 y 30 criaturas exclusivas para la edición de la consola de **Sony**.



VERSIONES PARA PS3 DE TÍTULOS CONSAGRADOS

Tengo pensado comprarme una PlayStation 3, pero hay algunos títulos de otros sistemas que me gustaría jugar:
1.- He visto el juego *Saints Row* de Xbox 360 y me ha encantado ¿saldrá para la consola de Sony?
2.- Me encantó *El Padrino* y no me importaría jugarlo en alta definición, ¿saldrá en PlayStation 3?
3.- Aunque pueda jugar a mi *Yakuza* de PS2 en PS3, ¿no tienen pensado lanzar una secuela de nueva generación?
Becks, vía e-mail.

1.- Aunque **THQ** no lo ha confirmado, se rumorea que a mediados de año podremos disfrutar de una versión para **PS3** de *Saints Row*.
2.- **Electronic Arts** ha confirmado recientemente que está finalizando una versión de *El Padrino* en exclusiva para **PS3**. incluirá el «pack de expansión Corleone» y funcionalidad para el *Sixaxis*.
3.- **Sega** ha mencionado hace poco que está desarrollando una nueva entrega, aunque no se sabe con exactitud si será para **PS3**.

UN AUTÉNTICO FAN DE LOCOROCO Y PSP

¡Hola! Estoy totalmente enamorado de mi PSP y tengo alguna pregunta sobre ella:
1.- Aparte de las *demos* de *Halloween* y Navidad de *LocoRoco* disponibles en www.yourpsp.com, ¿veremos una nueva entrega?
2.- Sé que en Japón y Estados Unidos ya están jugando a los mejores juegos de PSone en PSP; ¿para cuándo en España?
3.- ¿Incluirá novedades la versión europea de *MGS: Portable Ops*?
Solid Sierpe, Sevilla.



1.- Phil Harrison, uno de los «mandamases» de **Sony**, ha confirmado que la segunda entrega de *LocoRoco* está en desarrollo, pero no ha dado ningún otro dato más.
2.- Mientras en Japón ya pueden jugar con títulos como *Cool-Boarders* o *Everybody's Golf 2* de **PSone** en su **PSP**, nosotros tendremos que esperar a la salida en España de **PS3** para poder descargarnos los juegos a través de la nueva máquina de **Sony**.
3.- **Konami** ha confirmado que la versión europea del último Metal Gear para **PSP** incluirá doce nuevos personajes para reclutar.

LA GRAN DUDA

Después de todos los rumores que están circulando últimamente en Internet; ¿PlayStation 3 llegará seguro en marzo?
Sony ha desmentido recientemente todos los rumores y asegura que en marzo podremos adquirir la versión PAL de la consola en nuestro país (aunque aún no sabemos cuantas unidades). También ha mencionado que, junto a la consola, encontraremos entre 25 y 30 títulos de lanzamiento y que sus precios oscilarán entre los 59 y los 69 Euros.

DUDAS MENORES



¿CUANDO LLEGARÁ Coded Arms para PlayStation 3?
Konami acaba de cancelar definitivamente (supuestamente) el lanzamiento de Coded Arms Assault para PS3, así como otros títulos aún sin nombre.



¿QUÉ JUEGOS importantes podremos descargar con PS3?
Junto a la demo de Gran Turismo HD y Tekken: Dark Resurrection, Midway está preparando sus clásicos para descargar y se rumorea que saldrá un remake de SF2.



¿CUÁL ES la fecha de lanzamiento definitiva de Final Fantasy XII?
El esperadísimo RPG de Square Enix llegará a las tiendas de toda España, traducido (que no doblado), el 23 de febrero.



¿INCLUIRÁ OPCIONES On-line Virtua Fighter 5?
Al igual que Virtua Tennis 3, la versión para PlayStation 3 de Virtua Fighter 5 no contará con modo Versus On-line, aunque puede que aproveche Internet para otras cosas.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Tendencias - Cómic - Moda

ZONA VIP ★ PEREZA + 23 FAMOSOS COLGADOS POR LOS VIDEOJUEGOS ★

La casa más impredecible, irreverente e innovadora de Sony



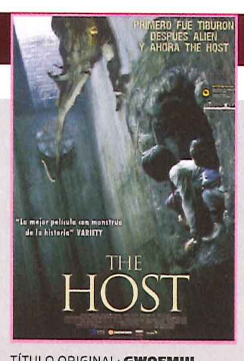
TECNO
LA TECNOLOGÍA LLEGA A SAN VALENTÍN



ESTRENOS

THE HOST

Los coreanos dan toda una lección a Hollywood



TÍTULO ORIGINAL: **GWOEMUL**
DIRECTOR: **JOON-HO BONG**
GUIÓN: **JOON-HO BONG, JOON-WON HAH Y CHUL-HYUN BAEK**
REPARTO: **KANG-HO SONG, HEE-BONG BYUN, HAE-IL PARK, DU-NA BAE**
GÉNERO: **FANTÁSTICO**
PAÍS DE ORIGEN: **COREA DEL SUR**
DISTRIBUIDORA: **NOTRO FILMS**



LA CRIATURA > Ha sido creada por The Orphanage, un equipo de FX compuesto por antiguos miembros de la ILM de Lucas.


POR **BRUNO SOL**

La última sensación del cine fantástico no viene de EE.UU., sino de Corea del Sur, y es toda una lección para aquellos cineastas que creen que para hacer una buena película «con monstruo» sólo hace falta invertir en efectos especiales. ***The Host*** es la última película de Joon-Ho Bong, director de *Memories Of Murder*, que cambia de registro para contar una historia que el cine nos ha contado mil veces: un monstruo aterroriza una ciudad, en este caso Seúl. Lo que hace único este filme son los personajes que se enfrentan a la bestia: una simple familia, que regenta un chiringuito a orillas del río Han, de donde surge la criatura para sembrar el terror y llevarse unas cuantas presas hasta su guarida. Una niña será una de las víctimas y su familia, que está lejos del arquetipo de héroe hollywoodiense, decide buscar el nido de la bestia para rescatarla. La primera aparición del monstruo, una secuencia a la altura del célebre ataque a la playa del Tiburón de Spielberg, te deja sin respiración, saltando en cuestión de segundos de la comedia al terror. La criatura es obra de antiguos miembros de **ILM** y en su diseño ha participado también **WETA Workshop**. El resultado es un largometraje soberbio que ha enamorado incluso a los críticos más sesudos. Y es lógico, hay más talento y tensión en diez minutos de ***The Host*** que en todo el metraje del *Godzilla* de Roland Emmerich.

MEMORIES OF MURDER

El director de The Host, Joon-Ho Bong, es conocido en Occidente por la excelente Memories Of Murder, un thriller con inusuales toques de comedia que cosechó un gran éxito de crítica y tres premios en el Festival de San Sebastián de 2003.



EL TRUCO FINAL (EL PRESTIGIO)

Abracadabra: la magia del séptimo arte

POR ISABEL GARRIDO

Christopher Nolan, aquel joven director británico que nos dejó clavados en las butacas con *Memento*, nos trae este número de «prestidigitación cinematográfica» basado en una novela no menos interesante. El también director de *Batman Begins* cuenta en el reparto de nuevo con Christian Bale y Michael Caine, que junto con el Lobezno Hugh Jackman y la siempre vistosa Scarlett Johansson completan un elenco protagonista de lo más atrayente. Para los devotos de los secundarios de lujo, aquí tenemos dos ejemplos soberbios: Andy Serkis y David Bowie. La historia cuenta la rivalidad entre dos magos de finales del siglo XIX... y hasta ahí podemos leer.



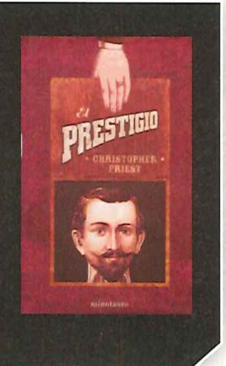
TÍTULO ORIGINAL: **THE PRESTIGE** // DIRECTOR: **CHRISTOPHER NOLAN**// GUIÓN: **CHRISTOPHER NOLAN Y JONATHAN NOLAN (BASADO EN LA NOVELA DE C. PRIEST)** // REPARTO: **HUGH JACKMAN, CHRISTIAN BALE, SCARLETT JOHANSSON** // GÉNERO: **DRAMA/CIENCIA FICCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER H.E.**





EL PRESTIGIO: LA NOVELA

¿Qué es mejor, la película o la novela? Desde luego el libro en el que se basa el filme sorprende tanto por su historia como por el ingenio con el que está escrito. Una de esas novelas que se leen de un tirón. Nos quedamos con Priest por tener el mérito de crear la idea.



APOCALYPTO

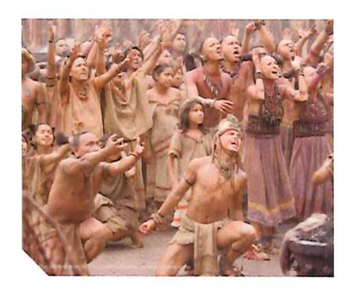
La última epopeya de Mel Gibson

POR ISABEL GARRIDO

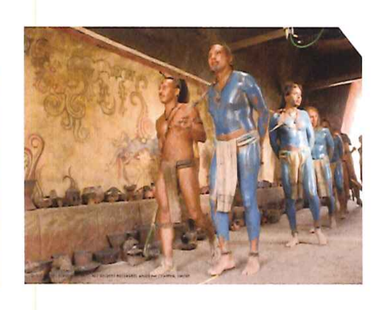
Mel Gibson confiesa que quería hacer una película de acción, y realmente lo consigue. Dejando de lado que los personajes de ***Apocalypto*** hablan en maya, la historia simple de la lucha de un hombre por la supervivencia sube a lo más alto gracias a una ambientación a prueba de los presupuestos más solventes. Aún así, dicen las malas lenguas que Mel Gibson se quedó anonadado al buscar exteriores y percatarse del poco territorio de selva virgen que queda en América... A pesar de ello, la película cuenta con una fotografía impresionante rodada en impactantes parajes de Méjico, Guatemala y Costa Rica.



TÍTULO ORIGINAL: **APOCALYPTO**// DIRECTOR: **MEL GIBSON** // GUIÓN: **MEL GIBSON, FARHAD SAFINIA** // REPARTO: **RUDY YOUNGBLOOD, DALIA HERNANDEZ, JONATHAN BREWER, MORRIS BIRDYELLOWHEAD, CARLOS EMILIO BAEZ** // GÉNERO: **AVENTURA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **AURUM**







CARTELERA

NO TE LAS PIERDAS

THE HOST
La mejor peli «con bicho» desde Tiburón y Alien.

BANDERAS DE NUESTROS P.
La batalla de Iwo Jima desde la óptica yanqui...

CARTAS DESDE IWO JIMA
... y desde la perspectiva japonesa. Dos obras maestras.

PRÓXIMAMENTE

THE SIMPSONS MOVIE
No podemos esperar al verano para ver a Homer en cine.

GRINDHOUSE
Tarantino y Rodríguez: el tráiler pone los pelos de punta.

EL MOTORISTA FANTASMA
En menos de un mes le veremos en los cines.

BLACK CHRISTMAS
Last Monkey ya está haciendo cola para verla.

LOS MEJORES TRAILERS



FF: RISE OF THE SILVER SURFER
www.fantasticfourmovie.com

Atentos marvelmaníacos, Estela Plateada es la estrella del tráiler de la nueva película de Los Cuatro Fantásticos. El heraldo de Galactus ha sido recreado íntegramente por ordenador.



SHREK THE THIRD
www.shrekthethird.com

Shrek es coronado rey en un nuevo largo de animación que con toda seguridad se convertirá en uno de los taquillazos del verano. Lo mejor, ¡Blancanieves y Cía. repartiendo leña!



TRANSFORMERS
www.transformersmovie.com

Sí, es la segunda vez que reseñamos esta web, pero el nuevo tráiler, en el que por fin aparece Optimus Prime, merece el esfuerzo de volver a visitarla.



3 HORAS DE EXTRAS

La edicion sencilla ofrece comentarios de audio y tomas falsas. La edición especial se acompaña de un segundo DVD plagado de extras: podrás descubrir cómo se creó el delirante estilismo de Jack Sparrow, el laborioso trabajo de la Industrial Light & Magic para dar vida a Davy Jones y su tripulación, cómo se modificó la legendaria atracción de los piratas de Disneyland para incluir a los nuevos personajes y mucho más...

POR **BRUNO SOL**

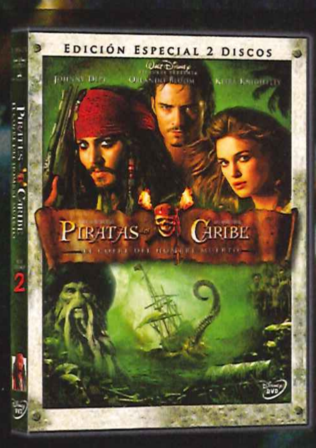
PIRATAS DEL CARIBE
EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Sólo la magia de ILM puede eclipsar a Johnny Depp

Ahora que faltan sólo unos meses para el estreno de la tercera entrega de las aventuras de Jack Sparrow, es una magnífica ocasión para recordar en qué situación dejamos al bucanero interpretado por Johnny Depp. Y nada mejor para ello que esta magnífica edición en DVD, que llega al mercado español tanto en versión sencilla como en edición coleccionista de dos discos. Tranquilo, no vamos a destriparte cómo acababa *El Cofre Del Hombre Muerto*, pero teniendo en cuenta que lo hacía de forma bastante abierta, más te vale empaparte bien de ella antes de ir al cine, o acabarás más perdido que Jack sin su brújula. Las estrellas del filme no son Depp, Knightley y Bloom, sino la tripulación de El Holandés Errante, un desfile de humanoides de las profundidades, por el que con toda seguridad la ILM ganará otro Oscar a los efectos especiales. Y es que seguimos alucinando al ver en acción a Davy Jones, esa estremecedora fusión de bucanero y pulpo al que presta sus ojos y su voz Bill Nighy (*Love Actually*). Si quieres saber cómo obraron el milagro, no te pierdas el DVD de extras.

PELÍCULA  EXTRAS

LO MEJOR LOS EFECTOS ESPECIALES DE ILM. 3 HORAS DE EXTRAS.
LO PEOR TENER QUE ESPERAR UNOS MESES PARA VER EL DESENLACE EN CINE.



DIRECTOR: **GORE VERBINSKI** // GÉNERO: **AVENTURAS** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **BUENA VISTA H.V.** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1., INGLÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO: **21,95 € (ED. SENCILLA), 25,95 € (ED. ESPECIAL)** //

VALORACIÓN — REGULAR — BUENO — MUY BUENO — OBRA MAESTRA

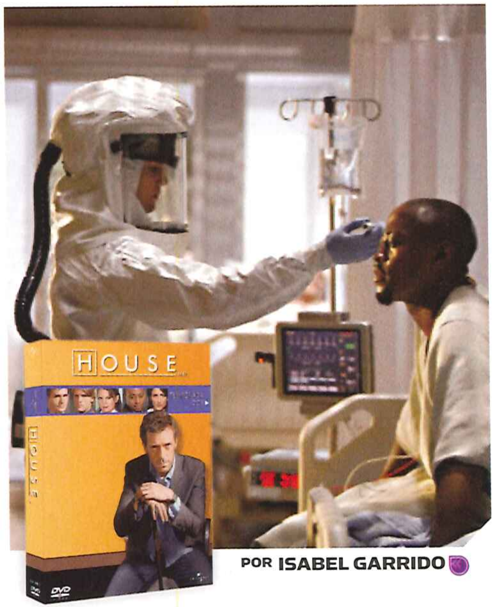
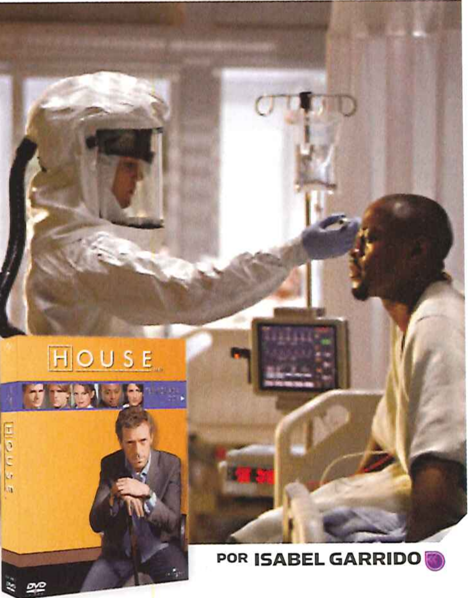
HOUSE (TEMPORADA DOS)

DIRECTOR: **DAVID SHORE Y OTROS** // REPARTO: **HUGH LAURIE, LISA EDELSTEIN, OMAR EPPS, ROBERT SEAN LEONARD, JENNIFER MORRISON, JESSE SPENCER** // GÉNERO: **SERIE DRAMÁTICA DE TV.** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL** // AUDIOS: **CASTELLANO E INGLÉS EN D.D. ESTÉREO** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS** // PRECIO: **43,95 EUROS** //

Ahora que Cuatro acaba de dar el pistoletazo de salida a la tercera temporada de *House*, **Universal** saca al mercado esta segunda entrega de las historias del médico más ácido del panorama televisivo. El personaje magistralmente interpretado por el británico Hugh Laurie vuelve a escandalizar tanto al personal sanitario como a los pacientes con sus ingeniosos comentarios, aunque en estos nuevos 24 episodios los guionistas de la serie comienzan a desnudar un poco más el alma de House mostrando los puntos débiles de su aparentemente infranqueable personalidad. Comentarios, reportajes y alguna escena alternativa, son los extras incluidos.



LO MEJOR DENSOS DIÁLOGOS QUE NO TIENEN DESPERDICIO.
LO PEOR EL YA SOLUCIONADO INTERROGANTE FINAL...

POR **ISABEL GARRIDO**

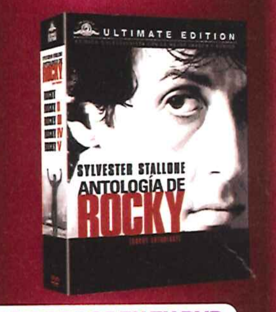
NOTICIAS ZONA 2

¡QUE TIEMBLE TU VISA!

Primero fue la cabeza del *Alien*, luego la del Depredador y ahora nos llega de **Fox** una nueva pieza de coleccionista que amenazará tu cuenta bancaria: *Planet Of The Apes Ultimate Collector Edition*. A la venta, de momento, sólo en Reino Unido (por «sólo» 149 Libras), esta espectacular reproducción de la cabeza de *Cornelius* oculta 14 DVD con las 5 películas del *El Planeta De Los Simios*, el *remake* de Tim Burton, la serie de TV y la de animación.

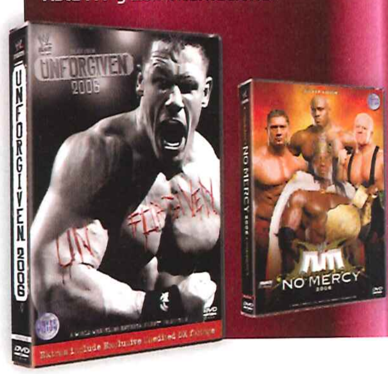
ANTOLOGÍA DE ROCKY BALBOA

Mucho más accesible (44,95 €) es este nuevo recopilatorio de las películas de Rocky que incluye la edición definitiva de la primera película del potro italiano, con nuevos extras y sonido 5.1.



MAMPORROS EN TU DVD

El *catch* está reviviendo un nuevo auge en nuestro país, como lo demuestra el lanzamiento en DVD, el próximo 3 de marzo, de tres títulos protagonizados por los macarras de la *WWE: Wrestlemania 22* (3DVD), *No Mercy 2006* y *Unforgiven 2006*. Distribuyen **Buena Vista HV** y **Luk Internacional**.



EL ÚLTIMO MAGNATE

DIRECTOR: **ELIA KAZAN** // REPARTO: **ROBERT DE NIRO, ROBERT MITCHUM, TONY CURTIS, ANGELICA HUSTON, JACK NICHOLSON** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **PARAMOUNT H.E.** // AUDIOS: **CASTELLANO E INGLÉS EN D.D. ESTÉREO** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO: **SIN CONFIRMAR** //

Curioso atrevimiento visual de Elia Kazan para adaptar al cine una novela inacabada de F. Scott Fitzgerald. El resultado es un impresionante retrato de los comienzos de la industria hollywoodiense a través de los devenires de un gran estudio. Rodada en los años 70 del siglo pasado, la película recoge un ramillete de grandes actores que hoy en día no son sino leyendas: Robert Mitchum, Tony Curtis, Jack Nicholson entre otros, y a la cabeza un joven Robert de Niro. A pesar de la ausencia de extras, se trata de un título que para muchos resultará imprescindible tener. Aunque si **Paramount** hubiera añadido algún contenido adicional, sin duda hubiera sido una guinda para este pastel tan apetitoso de probar. ¡Lástima!

POR **ISABEL GARRIDO**



LO MEJOR LA PELÍCULA EN SÍ MISMA.
LO PEOR LOS EXTRAS EN SÍ MISMOS... (NO HAY).

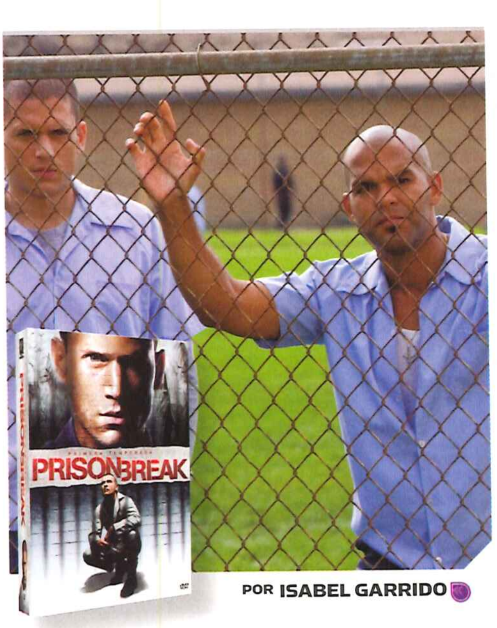
PRISON BREAK

DIRECTOR: **VARIOS DIRECTORES** // REPARTO: **WENTWORTH MILLER, DOMINIC PURCELL** // GÉNERO: **SERIE DRAMÁTICA DE TV.** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **20TH CENTURY FOX HE** // AUDIOS: **INGLÉS Y CASTELLANO EN D.D. 5.1** // SUBTÍTULOS: **INGLÉS, CASTELLANO Y TURCO** // PRECIO DVD: **54,95 (6 DVDS)**

La primera temporada de una de las series más ingeniosas de estos últimos años de la historia de la televisión, llega al DVD. ***Prison Break*** presenta un planteamiento que a priori parece no tener mucho futuro para acceder al género de serie de televisión, sino más bien de largometraje. La idea de que un hombre comete un delito para ser encarcelado y ayudar a su hermano en una huida desesperada de prisión (ante su más que posible ejecución por algo de lo que, suponemos, no es culpable) es sin duda revolucionaria para una serie televisiva. De momento, en esta primera temporada los guionistas nos han sorprendido derrochando ingenio...



LO MEJOR VERLO DE UN TIRÓN Y LOS EXTRAS.
LO PEOR UNAS GANAS TERRIBLES DE VER CÓMO CONTINÚA...



POR **ISABEL GARRIDO**



EL SUEÑO DE MORFEO

¿QUIÉN JUEGA MÁS? > Juan y David de ESDM nos contaron que son auténticos jugones de PES, «en las giras llevamos una PS2 y en la habitación del hotel montamos auténticas timbas». Raquel es la que pone orden a estas reuniones, ya que a ella le van más los juegos de plataformas.

JUGADORES DE BALONMANO

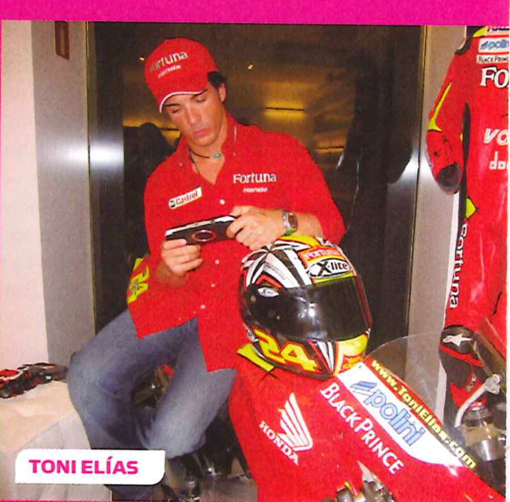
MELENDI

Ellos son PlayStation

TE MOSTRAMOS QUÉ HACÍAN NUESTROS VIPS TRAS LAS CÁMARAS A LA ESPERA DE SER ENTREVISTADOS. LA MAYORÍA SACABAN SU PSP PARA ENSEÑÁRTELA, OTROS TE COMENTABAN LO ENGANCHADOS QUE ESTÁN A PS2, Y TODOS COINCIDÍAN EN QUE PLAYSTATION HA CAMBIADO SUS VIDAS


HÉCTOR BARBERÁ


JORGE LORENZO


TONI ELÍAS



EDURNE

ROGER GUAL

AMAIA (LA OREJA DE VAN GOGH)

PIGNOISE

CARLOS ESCOBEDO (SAVIA)

CARLOS JEAN

RUBÉN Y LEIVA (PEREZA)

UNIDOS POR PSP > Rubén y Leiva juegan vía Wi-Fi al Ridge Racer y nos confesaron que siempre se apuestan que el que pierda ¡debe ser el esclavo del otro durante un día! Ellos sí que saben.

JORGE Y ANTONIO (SKIZOO)

VERÓNICA ECHEGUI

VIDA Y MILAGROS

COMPONENTES
Natalia: vocalista / Pablo: guitarra / Ángel: guitarra.
DESTACAN POR
Ser madrileños y triunfar primero al otro lado del Atlántico, en Méjico.
DE QUÉ VAN
De lo que les ha tocado.
Nº DISCOS
Primera Toma, Flores de Alquiler y éste.
ÚLTIMO TRABAJO
El mariachi y el tequila ha calado hondo en sus canciones. El Mundo Se Equivoca es sofisticado (cuerno francés, oboe...), con dramatización en las baladas inclusive... Lógico que levanten pasiones allá, en Méjico.

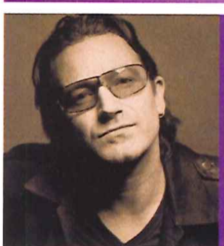
TEXTO POR
ANA MÁRQUEZ

Una de las voces más bellas de nuestro país se desgarra en Méjico

LA QUINTA ESTACIÓN

Tres palabras con las que definís *El Mundo Se Equivoca*.
Bueno, bonito y barato.
¿En qué se equivoca el mundo?
No es un disco social, ni político, pero está claro que todo lo que nos rodea nos afecta y eso se aprecia en nuestra música. El secuestro *express*, que viajes en avión y no puedas llevar ni un bote de crema... ¡el mundo se está volviendo loco!
Una frase tonta de la semana...
No hay peor invento del hombre blanco que los monitores (bafles de piso), es de nuestro *manager*.
Un sueño roto.
Gustar aquí, en España, tocar en Las Ventas... Nos va bien en medio planeta, pero aquí no. No lo entendemos, en todos los países de habla hispana nos conocen, pero en el nuestro no.
¿Os habéis tenido que «mejicanizar» para arrebatar los oídos latinoamericanos?
Hemos tenido que aprende a hablar como ellos, porque no nos entendían. Musicalmente es evidente que su cultura nos ha influido, de ahí el mariachi y la actitud que hemos tomado para interpretar las canciones, una pose más sofisticada y dramática. Pero esto no quiere decir que nos hayamos desvinculado de nuestras raíces, que es el pop español. Es una mezcla de actitud mejicana y ritmos poperos de aquí. Por ejemplo, *Tu Peor Error* está triunfando más aquí que en Méjico, y *Algo Más* gusta más allí.
¿Por qué apostáis ahora mismo?
Por la música que hacemos, creemos que es un estilo que puede durar mucho. Hemos tenido que dejar atrás bastantes cosas que queríamos para estar donde estamos porque, aunque aquí somos un grupo que empieza a sonar, en Méjico hacemos llenos de 80.000 personas. Ahora mismo, apostamos por seguir adelante, aunque añoremos nuestro Madrid, nuestros amigos y nuestra familia. Cuando nos entra morriña, vamos a comer a un restaurante, allí en D.F., que nos mima. El cocinero, Pablo, es vasco y nos hace un cocido que nada tiene que envidiar a los de aquí.

NOTICIAS



¡U2 VOLVERÁ A SONAR!
Bono, líder de U2, confirma que la banda publicará su decimosegundo trabajo antes de que finalice 2007. Hace ya unos cuantos meses se presentaron dos temas nuevos que se incluyeron en un Grandes Éxitos, pero ahora quieren mucho más...



HOMBRES G, tras los buenos resultados de Esto Es Muy Extraño, está grabando un nuevo disco que saldrá a la venta en septiembre.



ALEJANDRO SANZ arranca el próximo 9 de marzo en la ciudad de Lima (Perú) la gira El Tren de Los Momentos.



THE POLICE, 25 años después de su separación, realizará una serie de conciertos (fechas y sitios aún no confirmados).

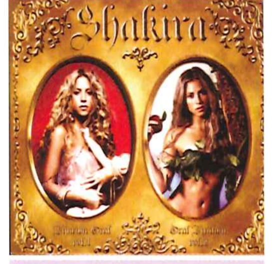


JAMES BROWN, el legendario cantante de Soul y Funk, fallece a los 73 años de edad a causa de una severa neumonía.

CRÍTICAS

REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

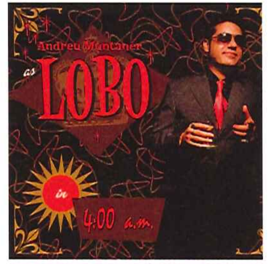
CD



Shakira
Fijación Oral - Oral Fixation
SONY/BMG

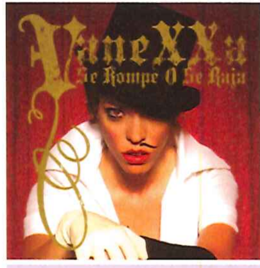


Como colofón al mejor año de su vida, la estrella barranquillera reúne sus dos últimos lanzamientos en un coquetón *pack* que completa con un DVD especial, el cual incluye sus *videoclips* más populares (*La Tortura, Don't Bother, Hips Don't Lie*...) y tres canciones en directo, filmadas en Londres para MTV durante su pasada gira internacional. Lujo tropical.



Lobo
4:00 a.m.
FUNDACIÓN AUTOR

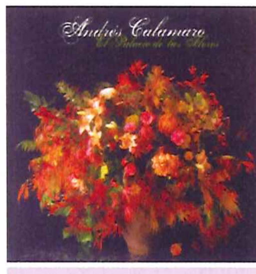
El carismático cantante de King Wolf, una de las voces más impresionantes surgidas en nuestro país durante los últimos años, rompe esquemas con un fantástico álbum que combina, con misteriosa naturalidad, elementos del *Rock* contemporáneo con el desgarro de un *Soulman* clásico y la elegancia del *Crooner* más distinguido. La primera Gran Sorpresa de este recién estrenado 2007.



Vanexxa
Se rompe o se raja
SUBTERFUGE



Surgida de la efervescente escena cabaretera madrileña, y en algún punto intermedio entre el feminismo radical en clave *Punk Pop* Disco de *Peaches*, el *flow* callejero de Foxy Brown y el desparpajo netamente ibérico de Rakel Winchester, la chica más rompedora del momento debuta con un disco al que se le quedan cortas etiquetas y definiciones. Grande, muy grande.

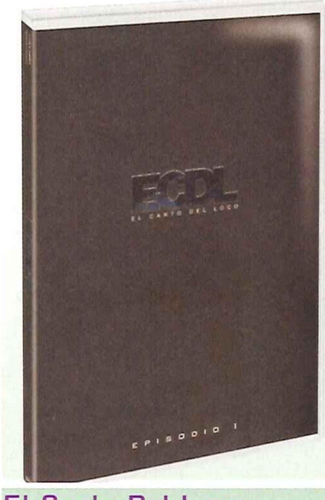


Andrés Calamaro
El palacio de las flores
DRO



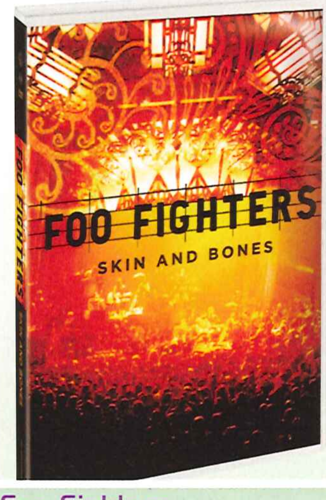
Tras largos años de vagabundeo, el impredecible y temperamental cantautor se reencuentra con su ciudad, Buenos Aires. Y desde allí, con la inestimable asistencia de su viejo compinche (el legendario músico y productor Litto Nebbia), envía uno de los trabajos más maduros y reflexivos de su dilatada carrera y, sin duda, el más bonaerense hasta la fecha. Un clásico.

DVD



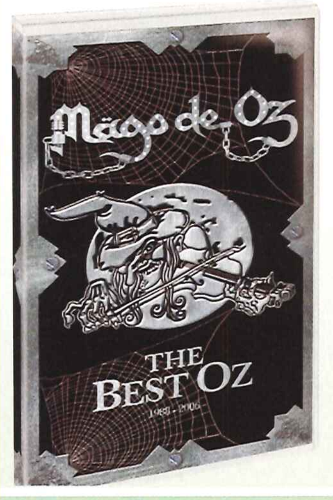
El Canto Del Loco
Episodio 1
SONY/BMG

El popular grupo pone toda la carne en el asador en su reciente y espectacular lanzamiento audiovisual: tres DVD enfundados en una elegante presentación que ofrecen, respectivamente, la grabación de su multitudinario concierto del pasado año en Las Ventas, la colección completa de *videoclips* (*La Madre De Jose, Zapatillas*...) y un reportaje con imágenes curiosas y divertidas de sus seis años en los escenarios. Carne de Nº 1.



Foo Fighters
Skin & Bones
SONY/BMG

El antiguo baquetas de *Nirvana*, ahora cantante y guitarrista, pone del revés a la audiencia que abarrota el *Pantages Theater* (Hollywood) con un sorprendente tratamiento acústico de sus chirriantes himnos *post-Grunge* (ocho músicos en escena, violín, acordeón...), revelando insospechados brillos en canciones como *Marigold* o *My Hero*. Recuerda, por momentos, a aquel histórico *Nirvana Unplugged*, uno de los mejores de todos los tiempos.



Mago de Oz
The Best Of Oz
DRO

Tres audio CD (*Singles, Folk Metal* y Rarezas Auténticas) más un DVD con asombrosos vídeos promocionales y un impactante documental de su gira americana, en esta cuidadísima caja que recopila buena parte de los mejores momentos de *Mago de Oz*. Es la puerta de entrada a un universo de hadas, elfos, gnomos y duendecillos que bailan al compás de pífanos y guitarras eléctricas en compañía del demonio *Asfaroth*. Así son ellos.

AGENDA

CORINNE BAILEY RAE
- **28/02** Barcelona (Espacio Movistar)

VIOLADORES DEL VERSO
- **03/02** Alicante (Sala Nave 8)
- **31/02** Santander

JAIME URRUTIA
- **12/02** Madrid (Sala Joy Eslava)
- **13/02** Madrid (Sala Joy Eslava)

ANTONIO VEGA
- **22/02** Oviedo (Teatro Filarmónica)

NINE INCH NAILS
- **14/02** Madrid (La Riviera)
- **16/02** Bilbao (Pabellón de la Casilla)
- **18/02** Barcelona (Razz#1)

JOSELE SANTIAGO
- **02/02** Bilbao (Sala Santana 27)
- **03/02** San Sebastián (Sala Heineken)
- **09/02** Murcia (Auditorio Velasco)
- **10/02** Alicante (Casa de la Cultura)
- **24/02** Pontevedra (Sala Harma)
- **28/02** Barcelona (Sala Salamandra)

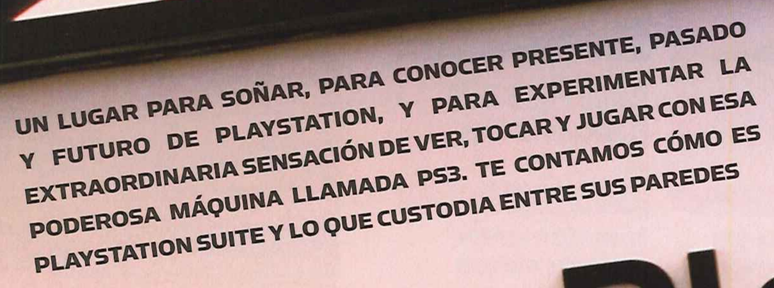
EL RINCÓN DEL JUGÓN



La tercera entrega en PS2 del aclamado shooter en primera persona, Call Of Duty, posee una banda sonora de lujo, ya que ha sido interpretada por la Orquesta Sinfónica de Eslovaquia y compuesta por Joel Goldsmith (Stargate, entre otros muchos trabajos en televisión y cine).



Tiburón, el videojuego, además de proponer al jugador controlar al gran pez blanco con el fin de revivir los momentos más brillantes del filme homónimo de Steven Spielberg (sembrar el terror entre los bañistas), cuenta también con la BSO original de 1975, compuesta por John Williams.



UN LUGAR PARA SOÑAR, PARA CONOCER PRESENTE, PASADO Y FUTURO DE PLAYSTATION, Y PARA EXPERIMENTAR LA EXTRAORDINARIA SENSACIÓN DE VER, TOCAR Y JUGAR CON ESA PODEROSA MÁQUINA LLAMADA PS3. TE CONTAMOS CÓMO ES PLAYSTATION SUITE Y LO QUE CUSTODIA ENTRE SUS PAREDES



POR ANA MÁRQUEZ





CRISTINA INFANTE > Es Brand Manager de Sony Computer y nos acompañó en nuestra visita a PlayStation Suite para contarnos todos los detalles que se alojan en ella.







↑ SALA DE EXPOSICIONES

En esta habitación, con pantalla gigante y varias televisiones de Alta Definición, se presenta a los distintos medios de comunicacón lo que ofrece PlayStation 3.



Impredecible, Irreverente e Innovadora, así es como Cristina Infante (*Brand Manager* de **Sony Computer**) define la personalidad de **PlayStation**. Tres «íes» que han sido trasladadas a las estancias de una casa ubicada en el barrio de Salamanca para crear **PlaySation Suite**, un lugar que **Sony C.E.** ha construido para enseñar las capacidades de **PlayStation 3** y para mostrar que **PlayStation** es más que una consola de videojuegos, es un estilo de vida porque, como Cristina comenta *«los lectores de vuestra revista, los usuarios de PlayStation, han llevado la consola a todos los ámbitos de sus vidas. Hace 11 años no estaba bien visto jugar con una consola, eras una especie de bicho raro. Sin embargo a día de hoy es difícil no encontrar en cualquier casa una PlayStation. Incluso se utiliza para amenizar reuniones con partidas de fútbol o juegos como SingStar o Buzz»*. Y es que hoy en día los videojuegos están aceptados como otra forma de entretenimiento, junto al cine, la música... Un mundo cada vez más poderoso y sorprendente que no se resigna a los avatares del mercado, sino que se hace más fuerte y potente generando unas expectativas jamás pensadas en esta Industria. Prueba de ello es la **PlayStation Suite**, en ella se puede comprobar que **PlayStation 3** está viva. *«Es Interactiva* (afirma Cristina) *por las nuevas formas de jugar gracias al procesador y la generación de vida en tiempo real, así como por la nueva interactividad del mando. Es Potente por el tipo de experiencias diferentes y poderosas que vives con PlayStation. Y es Innovadora por las tecnologías que se han aplicado, como la alta definición y la incorporación del formato del futuro, Blu-ray».*

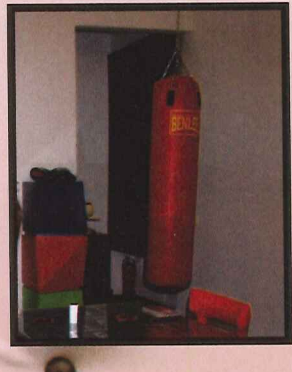


↓ SALA DE REUNIONES

Esta habitación representa la «irreverente» personalidad de PlayStation. ¡Un saco de boxeo, un pinball y un Jukebox en una sala de reuniones! Impensable.









↑ SALA DE PROYECCIONES

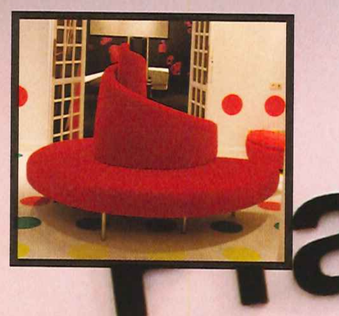
Realizan visionados de películas que saldrán a la venta en DVD, UMD y Blu-ray.



JUGANDO > Después de visitar todas las salas de PlayStation Suite, una partida a MotorStorm para probar el sensor de movimiento del mando Sixaxis.



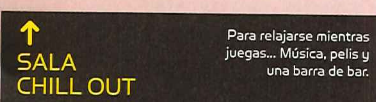






↑ BAÑOS

El de los patitos, otro con lemas sobre juegos de PlayStation y el más cool, decorado por el pintor Lucio Muñoz.



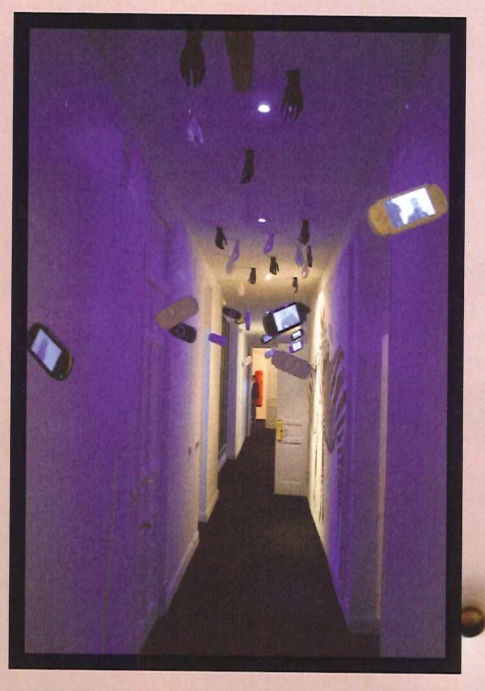
↑ SALA CHILL OUT

Para relajarse mientras juegas... Música, pelis y una barra de bar.









↑ EL PASILLO

PSP colgadas del techo y un acuario con dos camaleones que representa el término Real Life: es decir, que PS3 está viva.

UN PASEO POR LA SUITE. De la mano de Cristina te mostramos cómo es **PlayStation Suite**. El timbre de la puerta es el logo de **PlayStation**, el felpudo tiene forma de *DualShock* (o *Sixaxis*)... ¡Imagina lo que te espera tras la puerta! Presente, pasado y futuro de **PlayStation**. Cristina explica que *«hay cuatro salas, todas decoradas con tendencias actuales y con detalles relacionados con la máquina. La sala de reuniones; la de proyecciones; la de exposiciones donde se halla una pantalla gigante y varios televisores para probar de lo que es capaz PS3; y una habitación chill out, para relajarte mientras juegas».* Todo allí impacta, hasta los baños. ¡Uno de ellos invadido de patitos de goma! Cristina aclara que se trata de un homenaje al anuncio de **PS3** en el pasado **E3**.

LOS VIPS DE PLAYSTATION. Pereza con **PSP**, Najwa Nimri con **PSP** Blanca... *«Es evidente que no voy a desvelar quién puede ser el Vip que nos apoyará en el lanzamiento de PlayStation 3, pero lo que sí te diré que los criterios que llevaremos serán los mismos que hasta ahora. Será un deportista, actor, cantante... que juegue con PlayStation. No queremos una pose, queremos complicidad. Por ejemplo, contamos con el apoyo de Fernando Alonso desde hace muchos años porque, además de jugar con el F1, entrenaba con él antes de entrar al campeonato mundial. Y lo mismo con Ferrero; además de competir en una cancha de tenis, juega a títulos de tenis en PS2».*

UNA EXPERIENCIA ÚNICA. En **PlayStation Suite** puedes probar todo lo que **PS3** te ofrecerá, y te adelantamos que la consola te hará sentir más que nunca como el auténtico protagonista de un videojuego: experimentarás las sensaciones que se viven conduciendo un bólido a más de 250 Km/h., te verás convertido en héroe en un mundo de fantasía... *«El realismo conseguido es asombroso no sólo porque el mando Sixaxis y su sensor de movimiento otorgue al jugador la sensación de dominio absoluto en el desarrollo de la aventura, sino porque reproduce imágenes a una calidad extraordinaria. Además, PS3 va estar viva. Gracias a sus posibilidades On-line todo puede cambiar, nada estará predefinido»*, concluye Cristina.

fotografía: Javier Bautista



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra gtaps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: gtaps2 A



CALENTITO DE LA CABEZA A LOS PIES

ANTES DE QUE LAS ALTAS TEMPERATURAS DESHIELEN LAS MONTAÑAS, ESCÁPATE A LA NIEVE. PRACTICA ESQUÍ, SNOW O DA UN PASEO... MENTE Y CUERPO TE LO AGRADECERÁN, SOBRE TODO SI VAS BIEN PROTEGIDO



Gorro de lana con estampado camuflaje en gris, de Nike ACG (40 €)



Casco aerodinámicamente optimizado para la práctica de todo tipo de deportes (sin confirmar)



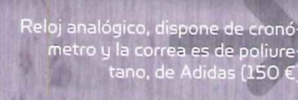
Gafas de ventisca con lentes polarizadas y fabricadas en policarbonato, de Mormaii (79,90 €)

Guantes con cierre de seguridad y forro polar en su interior, de O'Neill (150 €)



Abrigo con capucha, doble cierre (cremallera y velcro) y con sistema de transpiración, de Geox (250 €)

Sudadera Reebok con capucha y bolsillos (76 €)



Reloj analógico, dispone de cronómetro y la correa es de poliuretano, de Adidas (150 €)

Pantalón con sistema de ventilación en el interior, de Quiksilver (250 €)

Mochila con compartimento para videocámara y una lente conectada a la misma para grabar tus actividades. O'Neill (350 €)

Bota pre-esquí forrada con piel mutó y tecnología térmica. La suela está fabricada en caucho antideslizante, de Hi-Tec (72 €)

Bota para esquiadores intermedios y avanzados, con cuatro ganchos, máximo confort. De Roxy (200 €)

ATRÉVETE

ESQUÍ O SNOW

Ya sea sobre dos o una tabla apúntate a unas cuantas clases para aprender al menos lo básico de ambas disciplinas. Después de dominar la cuña y los giros decántate por un estilo: Freestyle, es el más atrevido ya que ofrece total libertad de movimiento. Freeride, se realiza en lugares donde aún no ha bajado nadie, normalmente se busca la zona más difícil, Alpino, consiste en descender una montaña en el menor tiempo posible...

DÓNDE IR Y CUÁNDO

Las mejores condiciones para hacer Freeride se encuentran en Baqueira, allí la calidad y cantidad de nieve no tienen precio. La estación de Cerler (Huesca) es el paraíso de los esquiadores experimentados pues posee numerosas pistas largas, sobre todo rojas y negras. Y Sierra Nevada es perfecta para practicar esquí Alpino y de Fondo. Hazle un hueco en la agenda, hasta finales de marzo encontrarás estas estaciones en perfecto estado.

Tabla de snowboard con diseño ligeramente conificado para una respuesta rápida. De Atomic (sin confirmar)

Esquí de travesía cuyo diseño facilita los ascensos. La cola está redondeada y algo curvada para realizar giros sin complicaciones. De Roxy (400 €)

Raqueta para excursiones en la nieve. De Hugo Boss (sin confirmar)

Bastón de alto rendimiento para competiciones de esquí de fondo, de travesía... Atomic Supercross (sin confirmar)

Pídele a San Valentín los gadgets que cambiarán tu vida

LO MÁS NUEVO EN PORTÁTILES, MÓVILES, DVD, TELEVISORES... ESTA ES TU OPORTUNIDAD PARA QUE TU CHICO O TU CHICA TE DEMUESTRE QUE ESTÁ COLADIT@ POR TUS HUESOS

INMERSIÓN DE LUZ Y COLOR

TELEVISOR PHILIPS

ESTE TELEVISOR DE 32 PULGADAS CON TDT INTEGRADO NO SÓLO OFRECE UNA DE LAS CALIDADES DE IMAGEN MÁS AVANZADAS DE NUESTROS DÍAS, SINO QUE TAMBIÉN PROPORCIONA UNA AMBIENTACIÓN LUMINOSA DEL SALÓN ACORDE CON LAS IMÁGENES QUE SE ESTÉN MOSTRANDO EN PANTALLA. LA EXPERIENCIA INMERSIVA ES REALMENTE BUENA, Y ADEMÁS NO PRESCINDE DE TODO TIPO DE CONECTIVIDAD INCLUYENDO ENTRADA USB PARA REPRODUCIR ARCHIVOS DE IMAGEN Y DE MÚSICA DIGITAL. **1.799 €**



DOMINA TU ENTORNO

CONTROL REMOTO LOGITECH HARMONY 1000

CON TANTOS APARATOS EN CASA, EL NÚMERO DE MANDOS A DISTANCIA QUE SE ACUMULAN EN EL SALÓN AUMENTA SIN CESAR. LOGITECH HA PENSADO EN TI Y GRACIAS AL HARMONY 1000 PODRÁS CONTROLAR TODO DESDE UNA ÚNICA CONSOLA DE MANDO Y DE UN MODO MUCHO MÁS VISUAL QUE CON LOS CONTROLES REMOTOS TRADICIONALES. **399 €**



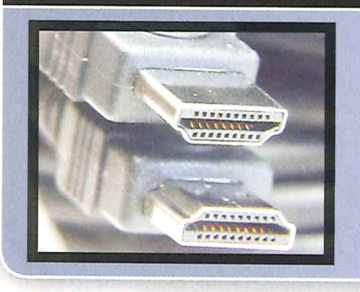
MÁS QUE UN TELÉFONO

TELÉFONO SIEMENS GIGASET SL550

CON ESTE TELÉFONO DECT TENDRÁS SIEMPRE ABIERTAS LAS PUERTAS DE LA COMUNICACIÓN. SE TRATA DE UN TELÉFONO PARA COMUNICARSE A TRAVÉS DE LA LÍNEA DE TELÉFONO TRADICIONAL, PERO INCLUYE FUNCIONALIDADES QUE TE FACILITARÁN LAS TAREAS DE COMUNICACIÓN, COMO UNA AGENDA COMPLETA O LA OPCIÓN DE ESCRIBIR MENSAJES CORTOS. **150 €**



SABE-LO-TODO

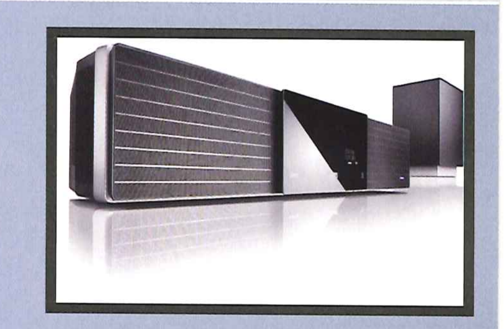


BUSCA HDMI

El conector HDMI que combina vídeo de alta definición y audio multicanal no sólo está presente ya en las televisiones LCD. Cada vez se usa más en dispositivos como reproductores multimedia, o incluso en monitores para ordenador. Si puedes elegir un producto que ofrezca este tipo de conectividad, no te lo pienses. Te facilitará la vida.

MENOS ALTAVOCES

Las nuevas tecnologías de procesamiento de audio permiten milagros como la simulación de audio envolvente con sólo dos altavoces y un subwoofer. Philips acaba de presentar nuevos productos en esta dirección, pero otras empresas harán lo propio en breve.




TEXTO POR
MANUEL ARENAS

A CUALQUIER HORA Y LUGAR

PORTÁTIL APPLE MACBOOK

LOS PORTÁTILES SON LA ELECCIÓN PREFERIDA A LA HORA DE COMPRAR UN ORDENADOR. EL RENDIMIENTO ES SIMILAR AL DE LOS EQUIPOS DE SOBREMESA Y ADEMÁS PUEDEN LLEVARSE DE UN LUGAR A OTRO CON SUMA FACILIDAD, O INCLUSO LLEVARLO CONSIGO DURANTE LAS VACACIONES. EL APPLE MACBOOK CON LOS NUEVOS PROCESADORES INTEL CORE 2 DUO SON UNA BUENA ELECCIÓN. ELEGANTE, POTENTE Y VERSÁTIL. **1.069 € (MODELO DE 1'83 GHZ)**





PORTA FOTOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN

MARCO DE FOTOS WOXTER PHOTO VIEW MULTIMEDIA FRAME

SI TIENES UNA CÁMARA DIGITAL Y TE ARRUINAS IMPRIMIENDO FOTOS PARA GUARDARLAS EN EL CLÁSICO ÁLBUM, SIEMPRE PUEDES ACUDIR A LA TECNOLOGÍA PARA VER LAS IMÁGENES EN UN MARCO DIGITAL COMO ESTE DE WOXTER. LEE TODO TIPO DE TARJETAS Y DIRECTAMENTE MUESTRA LAS FOTOS EN SU PANTALLA, UNA A UNA, O EN FORMA DE PRESENTACIÓN, COMO TÚ ELIJAS. **119 €**

¡LUCES, CÁMARA Y ACCIÓN!

VIDEOCÁMARA SONY DCR-HC45E/37E

SI ESTÁS CANSADO DE VER LAS PELÍCULAS QUE HACEN OTROS, NADA MEJOR QUE HACERLAS UNO MISMO. AL FINAL TENDRÁS REPORTAJES DE TUS FAMILIARES Y AMIGOS, PERO CON UN POCO DE IMAGINACIÓN Y ESTA CÁMARA DE SONY ASEQUIBLE Y FÁCIL DE MANEJAR PODRÁS DARLES UN TOQUE PERSONAL INIMITABLE Y ÚNICO. LA SONY HANDYCAM DCR-HC45E NO TE DEFRAUDARÁ. **389 €**

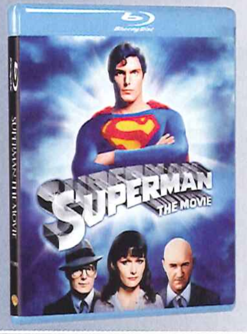


GRÁBALO TODO

GRABADOR DE DVD CON DISCO DURO SONY RDR-HX725

SI TE CHIFLAN LOS PROGRAMAS DE LA TELE PERO NO TIENES TIEMPO PARA VERLOS CUANDO LOS EMITEN, PODRÁS PROGRAMAR LA GRABACIÓN DE LOS CAPÍTULOS QUE TELEVISEN MIENTRAS ESTÁS ESTUDIANDO O TRABAJANDO PARA VERLOS TRANQUILAMENTE AL LLEGAR A CASA O DURANTE EL FIN DE SEMANA. SU DISCO DURO PERMITE ALMACENAR HORAS Y HORAS DE EMISIONES Y GRABARLAS LUEGO EN DVD. **450 €**





BLU-RAY O HD-DVD

Parece que la disyuntiva no va a ser tal. Ya se han anunciado unidades capaces de reproducir tanto uno como otro formato de alta definición. E incluso habrá películas que tienen ambos formatos en un único disco. Una buena noticia para el usuario, que no se tendrá que preocupar de nada más que de disfrutar del cine en casa.

COMUNÍCATE

MÓVIL SONY ERICSSON Z310I

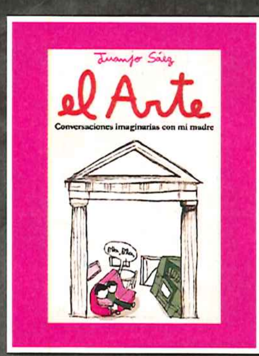
UN TELÉFONO SIN COMPLICACIONES PARA HABLAR INFINIDAD DE HORAS SIN PREOCUPARSE DE LA DURACIÓN DE LA BATERÍA, ASÍ COMO PARA PRESUMIR CON SU ATRACTIVA ESTÉTICA Y EFECTOS DE ILUMINACIÓN. NO PASARÁS DESAPERCIBIDO, PERO DE UN MODO ELEGANTE Y CON ESTILO. (SIN CONFIRMAR)



CÓMICS

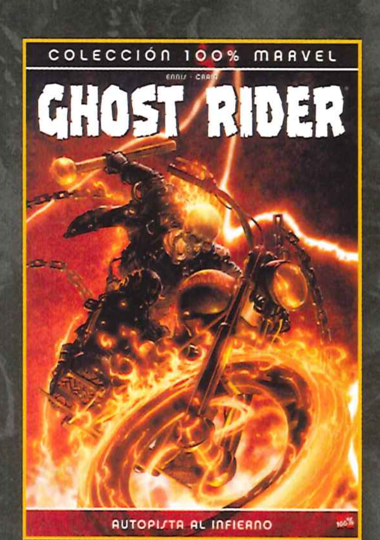
EL ARTE

GUIÓN Y DIBUJO: JUANJO SÁEZ
EDITORIAL: MONDADORI
P.V.P: 18 €



Rescatamos una de las mejores obras que nos dejó el pasado año en la que Juanjo Sáez ofrece un didáctico recorrido por el trabajo de artistas como Calder, Miró, Tàpies, Picasso, Warhol, Dalí, Chillida o Vontrier que se hace de lo más ameno gracias a su original enfoque. Y es que, como delata su subtítulo (*Conversaciones Imaginarias Con Mi Madre*) el libro está estructurado en una especie de diálogo en el que el autor intenta iniciar a su entrañable progenitora en el mundo de los museos y las creaciones artísticas modernas y contemporáneas. Totalmente recomendable.

GHOST RIDER



GUIÓN: GARTH ENNIS
DIBUJO: CLAYTON CRAIN
EDITORIAL: PANINI
P.V.P: N.D.

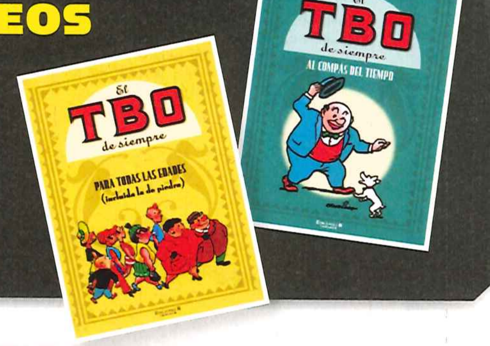
Coincidiendo con la llegada a la pantalla grande de la adaptación cinematográfica de *Ghost Rider*, protagonizada por Nicolas Cage y Eva Mendes... y del videojuego, del que encontrás cumplida información en nuestra sección *Beta*, **Panini** edita una serie de cómics dedicada al flamígero motorista. Para que puedas echarle un vistazo antes de que llegue a las tiendas, te ofrecemos en exclusiva las primeras páginas del cómic escrito por Ennis e ilustrado por Clayton Crain.

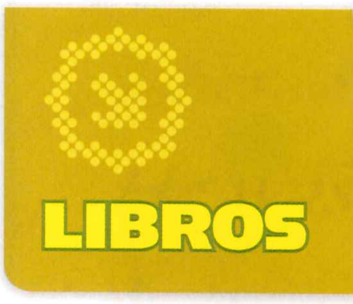
CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

EL TBO DE SIEMPRE (VOL. 1 Y 2)

GUIÓN Y DIBUJO: VARIOS AUTORES
EDITORIAL: EDICIONES B
P.V.P: 11,95 €

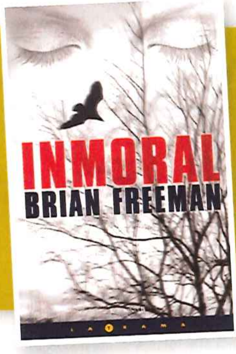
Para conmemorar el aniversario de la revista **TBO**, surgida en 1917, **Ediciones B** edita esta serie de tomos lujosamente encuadernados. Cada uno de los volúmenes recoge los dibujos de los autores más clásicos de la historieta española. Personajes como la Familia Ulises, Morcillón, etc. nunca pasarán de moda ya que, como reza la portada de la primera entrega, «Es para todas las edades, incluso de la piedra».





LIBROS

INMORAL



AUTOR: BRIAN FREEMAN
EDITORIAL: EDICIONES B
NÚMERO DE PÁGINAS: 419
P.V.P: 18 €

El teniente Jonathan Stride está sufriendo un desagradable episodio de *déjà vu*. Por segunda vez en un año, una guapa adolescente ha desaparecido de las calles de Duluth. Los medios presionan a Stride para que capture a lo que consideran un asesino en serie, pero él, atormentado por la pérdida de su mujer y por su incapacidad para resolver el caso de Kerry, no cree que la solución sea tan sencilla. De hecho, según va desvelando los entresijos del caso, percibe que se trata de algo más complejo y maléfico.



PERSONAJE DE VIDEOJUEGO QUE NOS GUSTARÍA TENER EN VINILO

1. ANNA - KLONOA
2. R.DREAMER - EL NIÑO DE ICO
3. JOHN TONES - KLAYMEN (SKULLMONKEYS)
4. SUPERNENA - MASK DE SMITH (KILLER7)
5. THE ELF - LA NAVE DE R-TYPE



POR
NATALIA MUÑOZ

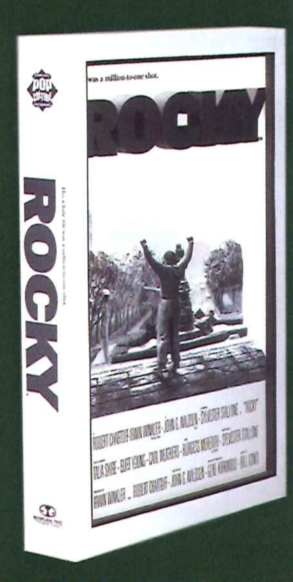
NOTICIAS

BIENVENIDO AL SIGLO XXI

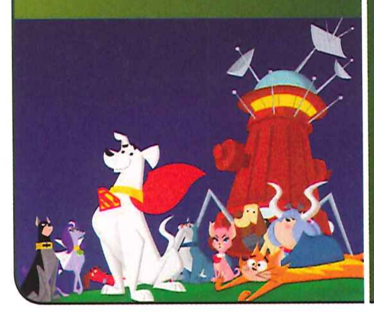


Después de tomarse un descanso en la serie de *20th Century Boys*, el maestro Urasawa vuelve a la carga. En Japón ya está a la venta el tomo 22 y muy pronto lo estará también el siguiente, pero con un título nuevo adaptado a los nuevos tiempos: *21st Century Boys*. Lo que aún no está confirmado es si con él se reiniciará la numeración o esta nueva entrega verá la luz con el número 23.

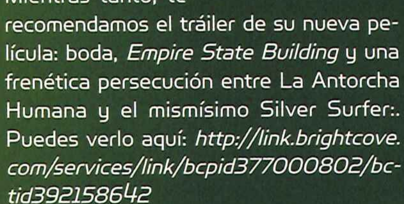
Para conmemorar el regreso del mítico Rocky a las pantallas de cine, McFarlane prepara una recreación en 3D del póster de la película que protagonizó Sylvester Stallone allá por 1976. Llegará a las tiendas en mayo, pero ya puedes echarle un vistazo...



Con la llegada del nuevo año, las cadenas infantiles estrenan nuevas series de animación. En *Cartoon Network* puedes ver *Mushiking* y en *Buzz*, *Black Jack*, basada en el popular manga; y *Kripto*, protagonizada por el perro de *Superman*.



¿Qué le sobra, qué le falta, qué le pasa a esta imagen de *Los Cuatro Fantásticos*? Pues de momento sólo **Marvel** tiene la respuesta y parecen dispuestos a hacernos esperar antes de revelarla. Mientras tanto, te recomendamos el tráiler de su nueva película: boda, *Empire State Building* y una frenética persecución entre La Antorcha Humana y el mismísimo Silver Surfer:. Puedes verlo aquí: *http://link.brightcove.com/services/link/bcpid377000802/bctid392158642*



Según publica la revista Animation Magazine, la próxima película de Hayao Miyazaki y el Estudio Ghibli estará basada en una historia china llamada I Lost My Little Boy, que cuenta las aventuras de un joven con una afección cardiaca. De momento, el prestigioso estudio de animación está arrasando en las taquillas japonesas con Gedo Senki, dirigida por Goro Miyazaki, hijo de Hayao y su previsible sucesor.

DESCARGAS

EVERY EXTEND EXTRA
http://www.eeethegame.com/eee_sp.php

Ya está operativa la web en castellano del próximo juego de Tetsuya Mizuguchi. En ella podrás conocer a los autores de la banda sonora y escuchar sus temas, además de descargar fondos y salvapantallas.

MERCHANDISING

Con la boquita abierta nos hemos quedado al ver la nueva serie de figuras de NECA. Después de la colección dedicada a Resident Evil 4, inauguran esta línea llamada Player Select en la que ya se pueden encontrar reproducciones de la versión renovada Lara Croft y del Hitman de Blood Money. Y muy atento porque Kratos debutará pronto y no sólo en la secuela de God Of War.



MANGA

LOS MEJORES 13 EPISODIOS DE GOLGO 13

Impresionante este tomo único de más de mil páginas en blanco y negro que **Glenat** dedica a *Golgo 13*, el impecable y despiadado sicario *yakuza* creado por Takao Saito en 1969. Si aún no lo conoces, ésta es una oportunidad perfecta para acercarte a un manga que lleva más de 140 tomos publicados y que ha inspirado una película y una serie de novelas.

GUIÓN Y DIBUJO: TAKAO SAITO
EDITORIAL: GLÉNAT
P.V.P: 40 €



6 NEMESIS - HAMMERIN'HARRY
7 LAST MONKEY - JIN KAZAMA (TEKKEN)
8 DOC - XAIN (XAIN'D SLEENA)
9 CÍCLOPE - ANYA (STOLEN)
10 CURRITO - ALICIA (BULLET WITCH)





LOS SMART > Se han hecho los dueños de la ciudad.

SMART | FORTWO

UN CIUDADANO RENOVADO



MOTOR: **999 CC (3 CILINDROS)**
POTENCIA: **61 CV**
VELOCIDAD MÁXIMA: **145 KM/H**
CONSUMO MEDIO (L/100 KM): 5
DIMENSIONES LARGO/ANCHO/ALTO (MILÍMETROS): **2.695/1.559/1.542**
MALETERO: **220L**
PRECIO: NO FIJADO POR EL FABRICANTE
WWW.SMART.ES

Llegará al mercado a comienzos de la primavera de este año con unas medidas algo más grandes que el actual, sobre todo en longitud, pues pasa de 2,5 a 2,69 metros. De esta manera, el maletero pasa de 150 a 220 litros de capacidad, lo que está bastante bien para un coche de estas dimensiones. Según dicen en la marca, este biplaza puede presumir de un interior muy distinto, más ergonómico y con mayor equipamiento. En cuanto a los motores, continúa con los tres cilindros, pero son ahora más potentes. Los de gasolina rinden 61, 71 y 84 caballos de potencia y el diésel 45. Todos los motores están asociados a una caja de cambios sin pedal de embrague y con mando electrónico para cambiar. Lo curioso es que los motores de gasolina los fabrica *Mitsubishi* en Japón, fruto de las alianzas entre las diferentes marcas que existen en el mercado. En cuanto a seguridad, la casa afirma que ha ganado enteros pues al ser más largo ha permitido mejorar la parte delantera para dañar lo menos posible a los peatones en caso de atropello o a los ocupantes si llega la fatalidad de un accidente.









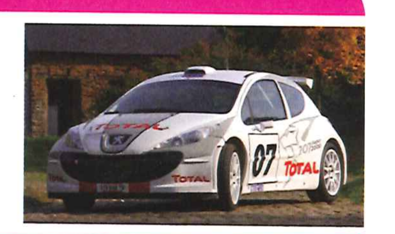
ES BASTANTE MÁS AMPLIO, SEGURO Y POTENTE QUE EL MODELO ANTERIOR



ES LA BOMBA

PEUGEOT
207 SUPER 2000

Bajo el capó esconde una buena dosis de potencia, algo así como 280 caballos. Pero que nadie se asuste, tanto poder se controla gracias a la tracción total y a los diferenciales autoblocantes que consiguen una conducción eficaz en todo tipo de terrenos. Por supuesto, lleva unos frenos a la altura de sus prestaciones.



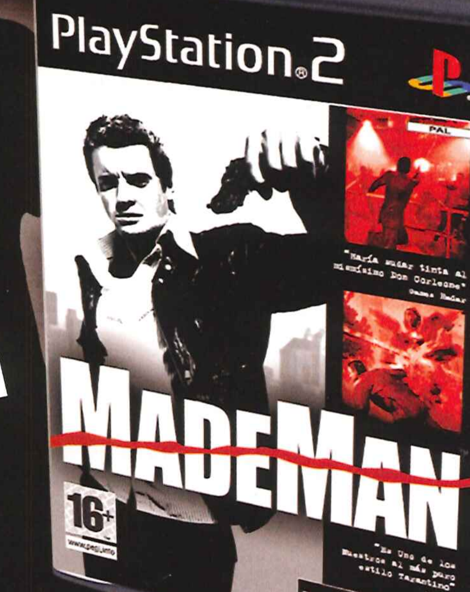


MADEMAN

REGALAMOS

+ 20 CAMISETAS
20 JUEGOS

Nobilis Iberica y PlayStation 2 Revista Oficial te aventuran en la jungla de asfalto con MadeMan. Si quieres conseguir uno de los 20 packs que regalamos (compuestos por 1 juego Mademan y 1 camiseta), tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 19 de febrero de 2007.



16+ NOBILIS
mastertronic
PlayStation 2

¿En qué ciudad transcurre el juego?

A) Madrid B) Nueva York C) Los Ángeles

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra mademanps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: mademanps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de febrero de 2007.

DESPEDIDA & CIERRE

EN LA REDACCIÓN, LA MELANCOLÍA NAVIDEÑA Y LOS REGALOS SE CONVIERTEN EN GASTRONOMÍA LOCA Y CIERRES DESQUICIADOS. NOS QUEDA TIEMPO PARA ZAMPAR Y PEDIR A LOS REYES QUE EL TECHO NO SE DESPLOME SOBRE NUESTRAS CABEZAS.

La tan prometida súper tarta de chocolate casera de Diana Radetsky llegó al fin, y nos pusimos tan contentos que le cambiamos las pilas al muppet de nuestro Director de Arte.

La cena de Nochebuena de Nemesis en el vestíbulo de Zeta fue más frugal que la del año pasado. Al menos esta vez le tocó la figurita del barbapapá.

Una niña de pulso firme y entereza a prueba de bombas hace entrega al Rey Mago Melchor de un juego de madera para que luego este, a su vez, lo reparta entre otros niños. Así es como funciona esto.

El 31 de diciembre se cierra. Y aquí nos tomamos las uvas, rodeados de las jovenzuelas lenguaraces de Cuore, que están en la misma planta, pero en una zona sin rejas electrificadas.

Anna, de visita en Playstation Suite, descuajaringa a golpes un saco con la cara de De Lucar pintada. The Elf estaba amordazado en el interior, en una jocosa «Practical Joke» de Tones y Nemesis. Y dicen que la Navidad es deprimente...

RESULTADOS DE CONCURSOS



CONCURSO SAINT SEIYA - LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

GANADORES DE 1 JUEGO

ALBERTO NÚÑEZ GARCÍA (ORENSE)
CRISTIAN ARES VILLÁN (BARCELONA)
CLAUDIO E. RUIZ VALLEJOS (S. C. D TENERIFE)
SERGIO CASADO GARCÍA (MADRID)
ANTONIO JUAN SOLER (VALENCIA)
SERGI UROZ LAVADO (BARCELONA)
JAIME DÍAZ DE QUIJANO (ALICANTE)
MIGUEL GAVALDÁ PROPÍN (MADRID)
JUAN M. LÓPEZ GARCÍA (LA CORUÑA)
MANUEL SÁNCHEZ CARRILLO (ALBACETE)
DAVID GRACIA PABLOS (MURCIA)
MANUEL MOGEDA GARCÍA (BARCELONA)
GERMÁN GUTIÉRREZ MORALA (LEÓN
NICANOR GONZÁLEZ MARTÍN (S. C. DE LA PALMA)
IGNACIO SUESCUN ANAUT (NAVARRA)
ALFONSO D. ARENAS SAN LÁZARO (BURGOS)
SANTIAGO M. PERALTA ESPINOSA (MÁLAGA)
FCO. JAVIER COLMENAR MERINO (MADRID)
PLÁCIDO TORRES CAMACHO (MURCIA)
MÓNICA VALERO LEAL (VALENCIA)

CONCURSO NEED FOR SPEED CARBONO

GANADORES DE 1 CAJA 55 DSL

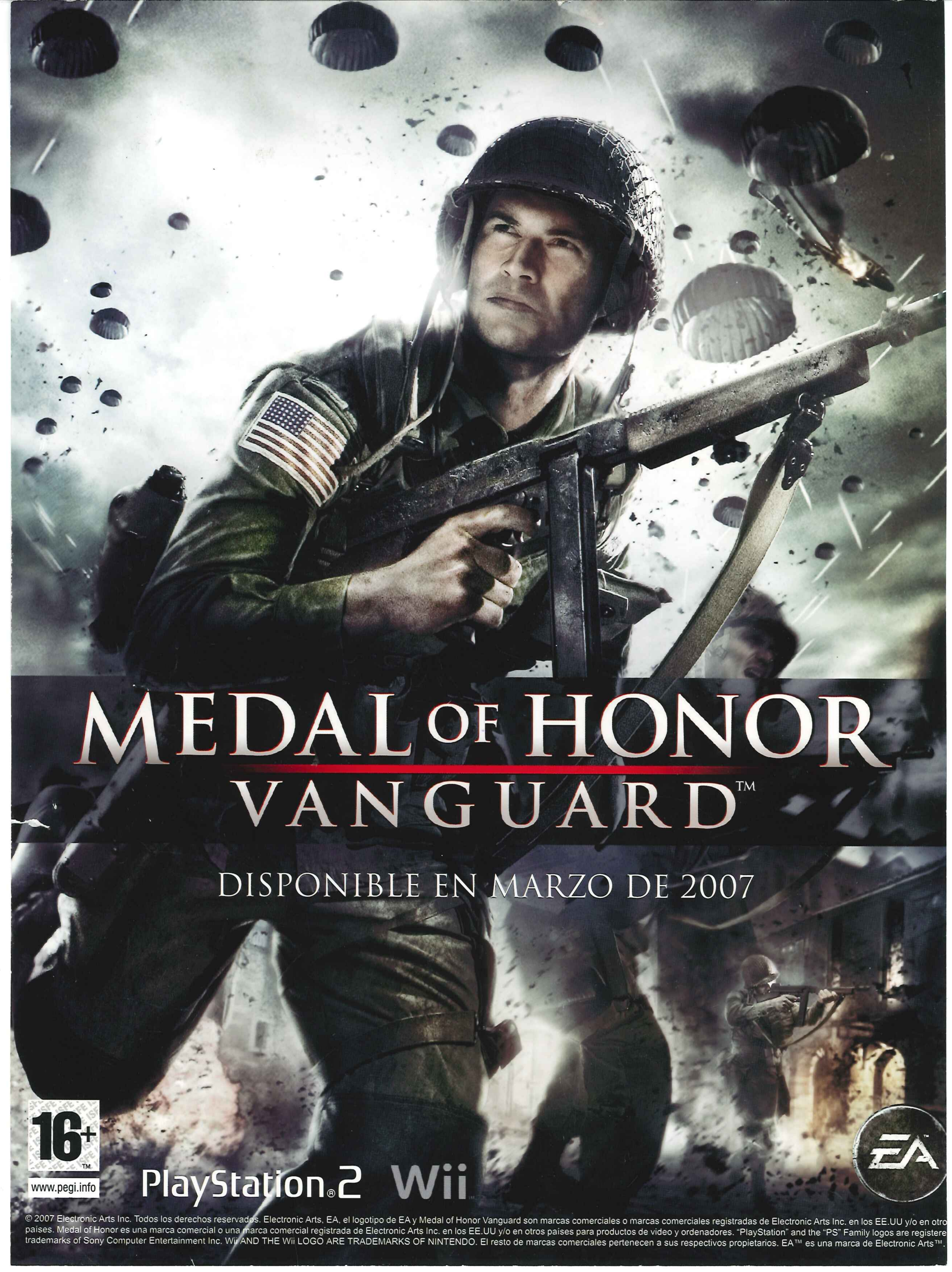
ANDONI ODIAGA ARRIAGA (VIZCAYA)
JOSÉ A. JIMÉNEZ PÉREZ (SEVILLA)
ISABEL ALCÁZAR ESTEBAN (MURCIA)
FCO. JAVIER CASTILLO HERNÁNDEZ (S. C. DE TENERIFE)
JUAN P. JIMÉNEZ RODRÍGUEZ (BARCELONA)

GANADORES DE 1 JUEGO + CAMISETA

MARCO A. SAHAGÚN TORIBIO (VALLADOLID)
VÍCTOR LÓPEZ CORRAL (GRANADA)
RAFAEL SÁNCHEZ FERNÁNDEZ (SEVILLA)
CRISTIAN SÁNCHEZ GONZÁLEZ (MADRID)
RUBÉN PÉREZ GARCÍA (MADRID)
JAVIER SÁNCHEZ MARTÍN (MADRID)
JOSÉ BELLIDO CALA (SEVILLA)
ÁNGEL M. ESTRADA MÚÑOZ (MADRID)
DANIEL MANZANO SERRANO (TOLEDO)
ENRIQ MAYAS MÁRQUEZ (BARCELONA)
EMILIO HERNÁNDEZ JEREZ (BARCELONA)
JESÚS M. ACEVEDO CONCEPCIÓN (S. C. TENERIFE)
SERGIO CAMACHO RODRÍGUEZ (BARCELONA)
VÍCTOR PARRAS SAMPER(ZARAGOZA)
MIGUEL A. PARRA SAMPER (ZARAGOZA)
MÓNICA MEDEDOS LÓPEZ (LAS P. G. CANARIAS)
JOSÉ P. UREÑA ARROYO(MADRID)
RAÚL FIDALGO GARCÍA (LA CORUÑA)
JORGE BORJAS PALLAS (BARCELONA)
ROGER BORJAS VALLS (BARCELONA)




OléMovil .com
Poli NACIONAL
1212 Salve del ole
9822 Perdida
9130 Solo quedate en sil...
0143 Criticar por Criticar
8426 En que estrella estara
0189 Y Ahora
0797 Escapar
9861 Te entiendo
9853 Aire ke respiro
0283 Como en un mar ...
9798 Labios compartidos
9291 Me voy
1065 lunes
0374 Silencio
9551 Gasolina, Sangre Y ..
0208 Quien me iba a decir
9051 Muñeca de trapo
9560 Liberta
9767 Te busque
2984 Paquito Chocolatero
Poli CINE/TV
4724 El bueno, malo y feo
3883 Fraggle Rock
0096 Pulp Fiction
4560 Curro Jimenez
0082 La pantera Rosa
0017 Mision imposible
0044 Eye of the... - Rocky
9887 James Bond Casino R.
4940 Sexo en Nueva York
4937 Kill Bill
4207 El Padrino
4966 24 - Serie TV
0108 Benny Hill
5606 Vals de Amelie
4759 Gladiator
3754 Pesadilla antes de ...
9129 Rebelde
4067 El Exorcista
5529 El Último mohicano
Artista TOP 10 Título Poli Real
Wham! Last Christmas 83938 0981
Melendi Kisiera yo saber 90816 1481
El canto del loco Besos 88140 6150
Ricky Martin Y Chambao Tu Recuerdo 90804 1593
Holly Dolly Dolly song (ievas polka) 90307 9960
Malu Si estoy loca 90855 1722
D. Martin y Raquel R. Dejame verte 89222 4858
Alejandro Sanz A la primera persona 90325 9699
Dover Let me out 90019 9342
Paulina Rubio Ni una sola palabra 89806 9030
Ej: Envía GUAY 1593 al 5888 para que suene la V.O. de TU RECUERDO cantada por RICKY MARTIN y CHAMBAO
Envía GUAY Código POLI. MÚSICA REAL o SONIDO REAL Al 5888
Ej: Envía GUAY 90189 al 5888 para escuchar Y AHORA
Poli HIMNOS
2172 Barcelona
0623 Centenario del Betis
4489 Els segadors
3808 H. de España
3809 Guardia Civil
4436 100 Real Madrid
4494 La internacional
9601 Centenario Sevilla F.C
5220 H. de la legión
4490 Asturias patria ...
4362 Champions League
5507 Partido popular
4446 Cara al sol
2124 Atletico Madrid
2123 Athletic Bilbao
4094 H. Republicano
3188 Real Madrid
Poli POP/ROCK
89075 Hips dont lie 90031 I don't feel like dan..
80111 Sweet Child of Mine 91098 Self control
88145 Dont cha 89377 Dani California
80726 No woman no cry 91018 The Saints are coming
80239 The final countdown 80277 Nothing else matters
84699 Highway to hell 90672 Breaking free
Poli REGGAETON
88015 Rakata
89596 Tu gatita
90654 Los Mate
91103 Noche de sexo
89514 Angelito
86973 Ella y yo
SONIDOS REALES/IMITACIONES
TELEFONO Para que tu móvil suene como el de casa de tus abuelos
GITANO Richard coge 'lteléfono que viene 'lpayo verde...
ELCAUDILLO Discurso de Franco: "...España es una nación grande..."
GALLINA Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
TARZAN El famoso grito del rey de la jungla ¡igual que en la peli!
GOLLUM El teléfono que está sonando es mi tesooorо...
ORGASMO Esta chica se lo está pasando muy bien...
BEBE Adorable carcajada de un bebé gracioso partiéndose
Ej: Envía GUAY ORGASMO al 5888 y te pondrás a 100 cuando te llamen
Poli DISCO
91075 Lucky
79626 World hold on
84226 Cafe del mar
85048 Enjoy the silence 04
90704 Lucy
80056 Insomnia
80093 Equador
88731 Satellites
89660 Summerlove
Menú TE QUIERO Opciones 9199
Menú 2250
Menú 8788
Menú
Envía STILO Código TEMA Al 5888
Ej: Envía STILO 9199 al 5888 para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por BEBES
Menú 1745
Menú 3765
Menú
También puedes elegir:
MULATAS
CULITOS
DESNUDAS
ASIATICAS
MANGASEXY
MEGATETAS
TIASENBIKINI
KAMASUTRA
TETAS
LESBIANAS
MACIZAS
CHICASENBIKINI
TIASENBOLAS
Ej: Para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por tías en bikini, envía STILO TIASENBIKINI al 5888
36329 37810 38883 47287 46950 39923 41105
GRACIAS POR NO FUMAR
45544 47274 36283 42791 41890 39742 42813
35935 41490 36213 36497
Envía COMIC Código FOTO o VIDEO Al 5888
Ej: Envía COMIC 35935 al 5888 para recibir el GATITO
37830 41620 45547 46503 42645
¡Llámanos! 803 443 113
Las chicas más sexys!
37609 37660 46504 37842 41132
TE QUIERO
41753 41087 46945 46946 42428 46954 43063
MOBILE BRAIN TRAINER
CAOS DE LETRAS
2- PERSONAJE HISTÓRICO
VERTENCAS
3607
ANASTASIA MAYO SEXY VEGAS
9585
Envía CLIK Código JUEGO Al 5888
Ej: Envía CLIK 9585 al 5888 para jugar a toda pantalla con ANASTASIA MAYO
¿Seguro?
S N
A: Austria
B: Francia
C: EEUU
D: Alemania
50 por 15
€300 1836
Shangai
2079



MEDAL OF HONOR
VANGUARD™
DISPONIBLE EN MARZO DE 2007
16+
www.pegi.info
PlayStation®2
Wii
EA
© 2007 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. Electronic Arts, EA, el logotipo de EA y Medal of Honor Vanguard son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU y/o en otros países. Medal of Honor es una marca comercial o una marca comercial registrada de Electronic Arts Inc. en los EE.UU y/o en otros países para productos de video y ordenadores. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. El resto de marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. EA™ es una marca de Electronic Arts™.